

# GUÍAS & TRUCOS

¡Completa  
el juego al  
100%!

## L.A. NOIRE

➔ RESOLVEMOS  
TODOS LOS CASOS

➔ DESVELAMOS  
TODOS LOS EXTRAS:

30 lugares importantes

15 coches

50 latas doradas

40 crímenes

ADemás

Todos los golpes especiales de

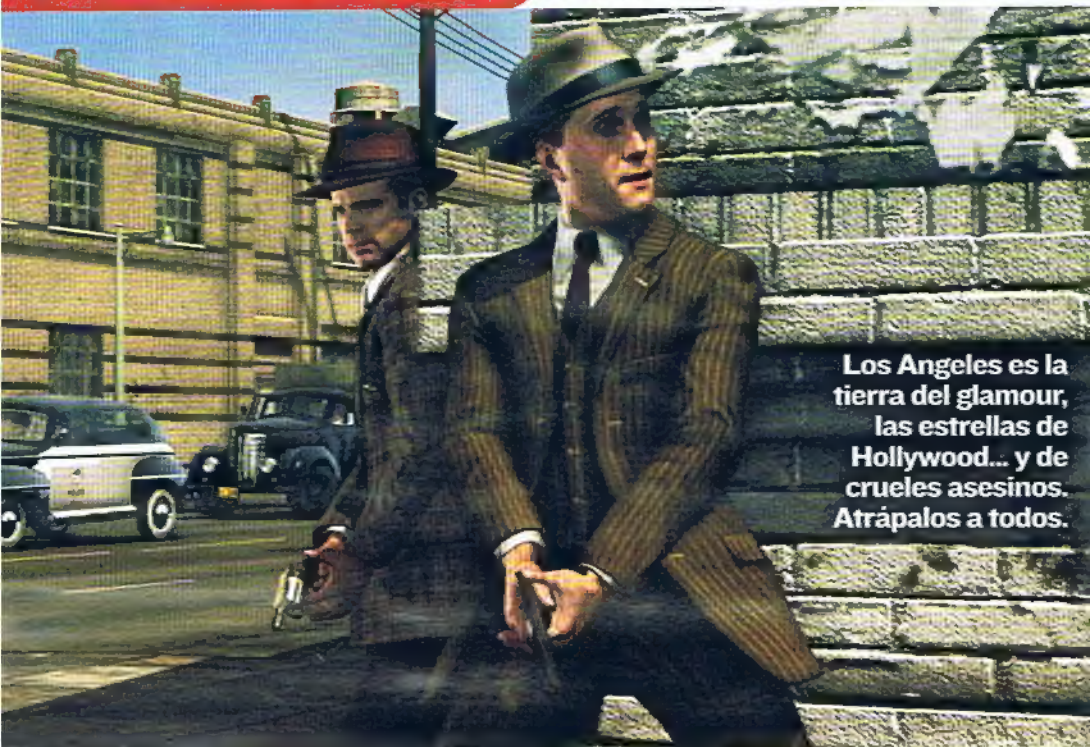
**MORTAL KOMBAT**

Y LOS MEJORES **TRUCOS**  
PARA TODAS LAS CONSOLAS



EL KIOSKO DE MIC\_\_\_MIC





Los Angeles es la tierra del glamour, las estrellas de Hollywood... y de crueles asesinos. Atrápalos a todos.

## CONSEJOS PARA SER UN BUEN POLICÍA

**P**ara acabar todos los casos con 5 estrellas, obtener todas las pistas, desbloquear todos los coches, las latas doradas, etc. En definitiva, si quieres convertirte en el mejor agente que haya pisado nunca una comisaría de Los Angeles, échale un vistazo a nuestros consejos.

### → CONSEJO 1 ESCUCHA LA MÚSICA

Durante los momentos de investigación tienes que peinar toda la zona que visites hasta que deje de sonar la música. Nosotros te damos todas las pistas necesarias para acabar los casos con 5 estrellas. Pero en la mayoría de los casos, aún habiendo encontrado las pistas que te descubrimos, debes investigar a fondo para descubrir nuevos implicados, direcciones de lugares que podemos visitar y otros datos de interés. Así que nunca dejes el lugar de investigación mientras esté sonando la música.

### → CONSEJO 2 USA EL TELÉFONO

Siempre que veas el icono del teléfono en tu mapa debes buscarlo y usarlo cuanto antes. Muchas veces supone la diferencia entre dar con el verdadero sospechoso o dejar a un asesino suelto por las calles de L.A.

### → CONSEJO 3 PISTAS Y PREGUNTAS

Aunque sepas que un sospechoso te está mintiendo, necesitas pruebas para poder sonsacarle toda la verdad. Es fundamental que antes de hablar con ellos obtengas todas las pistas. También es básico que durante los interrogatorios en comisaría a varios sospechosos sigas el mismo orden que ponemos en la guía, ya que muchos de ellos te pueden dar pistas que incriminen al otro acusado o desbloqueen nuevas preguntas para usar durante su interrogatorio.

### → CONSEJO 4 ENCONTRANDO COCHES

Además de los 15 coches extra que te detallamos más adelante, tienes que conseguir desbloquear 80 más de los que ves por la calle. Échale un vistazo al expositor de vehículos del menú extras para hacerte una idea del tipo de vehículos que te faltan. Debes buscar principalmente en aparcamientos y lugares apartados, además de tener muy buen ojo para descubrir algún coche nuevo mientras vas conduciendo. La tarea no es nada sencilla y tendrás que recorrer la ciudad de cabo a rabo para conseguir ponerte al volante de todos los coches.

### → CONSEJO 5 LOS PERIÓDICOS

Hay 13 repartidos en las misiones. Para que los encuentres todos, los hemos incluido como pistas en cada uno de los casos del paso a paso.

CASOS  
DE PATRULLA

## REFLEXIÓN

## Escenario del crimen

## PISTAS

1. Periódico, sobre una caja, a la derecha.
2. Manchas de sangre, en la puerta, al fondo.
3. Revólver Smith & Wesson, en la azotea.

## Armería

## PISTAS

1. Registro, señala Schroeder en el registro.

## Apartamento de Schroeder

## PISTAS

1. Cartera, en la cómoda del salón.

## ARMADO Y PELIGROSO

## Westlake savings and loans

## ACCIÓN

1. Simplemente hay que acabar con los atracadores a disparo limpio.

## ÓRDENES PENDIENTES

## Persecución

## ACCIÓN

1. Persigue a Bowers y lucha con él.

1. REFLEXIÓN
2. ARMADO Y PELIGROSO
3. ÓRDENES PENDIENTES
4. SIN GARANTÍA

## SIN GARANTÍA

## Calzados Nunn Bush

## PISTAS

1. Resguardo, en la chaqueta del cadáver.
2. Casquillos, junto al cadáver, en el suelo.
3. Pistola, en la papelera junto a los testigos.
4. Móvil religioso, 2ª pregunta a Galleta.

## ? INTERROGATORIO A CLOVIS GALLETTA

1. Primera: mentira + resguardo a plazos.
2. Segunda: duda.
3. Tercera: verdad.

## Armería Eagleson

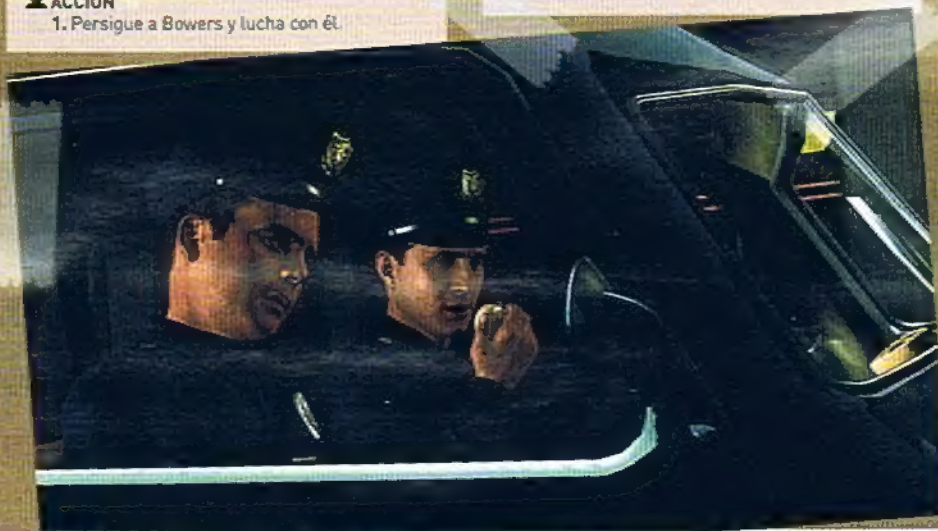
## PISTAS

1. Arma homicida, hablando con el tendero.

## Joyería Heartfields

## ACCIÓN

1. Sigue a Kalou y deténlo disparando al aire.





CASOS  
DE TRÁFICO

1. AL VOLANTE
2. LA PAREJA PERFECTA
3. EL ÍDOLO CAÍDO

## AL VOLANTE

### Estación de P.E.

#### PISTAS

1. Coche abandonado, al empezar el caso.
2. Tubería, junto a la farola y el cadáver.
3. Manchas de sangre, puerta del coche.
4. Recibo de cerdo, en el maletero.
5. Gafas, en la farola frente al coche.
6. Cartera, junto a las gafas.

#### ? INTERROGATORIO A NATE WILKEY

1. Motivo en el escenario: verdad.
2. Conocimiento de Adrian Black: verdad.
3. Tubería ensangrentada: verdad.
4. Contenido de la cartera: duda.

### Residencia de los Black

#### PISTAS

1. Calentador, al repararlo, en el exterior.
2. Periódico, en la mesa de la habitación dcha.
3. Cerdillas del Cavanagh, en la misma mesa.
4. Albarán de Instaheat, mesa de la cocina.
5. Funda de gafas, cómoda dormitorio Adrian.
6. Mensaje oculto, en la foto de la cómoda.
7. Billete de tren, armario del dormitorio.
8. Folleto Instaheat, en la mesa de la cocina.

#### ? INTERROGATORIO A MARGARET BLACK

1. Recibo matadero: verdad.
2. Coartada: verdad.
3. Cerdillas: verdad.
4. Paradero de Adrian Black: verdad.
5. Funda de gafas: verdad.
6. Foto: mentira + mensaje oculto.

### Bar cavanagh

Habla con el camarero y luego con Morgan.

#### ? INTERROGATORIO A FRANK MORGAN

1. Vínculo coche: mentira + recibo cerdo.
2. Paradero Adrian Black: duda.

### Apartamento de Morgan

#### ACCIÓN

1. Persigue a Adrian hasta acorralarte.

## LA PAREJA PERFECTA

### Café Ray

#### PISTAS

1. Recibo seguro, bolsillo derecho del cadáver.
2. Cartera, bolsillo izquierdo.
3. Informe del forense, hablando con él.
4. Cuchillo, cubo de basura en el callejón.
5. Periódico, en la barra del bar.
6. Discusión oída, al interrogar a Shannon.
7. Declaración de Lynch, al interrogarle.
8. Lincoln rojo, al interrogar a Lynch.

#### ? INTERROGATORIO A DUDLEY LYNCH

1. Atropello con fuga: duda.
2. Relación con la víctima: verdad.
3. Discusión oída en el bar: duda.
4. Proyecto conjunto: duda.

#### ? INTERROGATORIO A SHANNON PERRY

1. Informe de la testigo: verdad.
2. Lincoln continental rojo: verdad.
3. Discusión oída: duda.

### Residencia de los Pattison

#### ? INTERROGATORIO A LORNA PATTISON

1. Atropello con fuga: duda.
2. Motivo de la discusión: duda.
3. Sociedad con Sabo: mentira + recibo seguro.

### Depósito Central

#### PISTAS

1. Pattison apuñalado: al hablar con el forense.

### Residencia de Shelton

#### ACCIÓN

1. Perseguir a Shelton en coche cuando escapa.

### Residencia Pattison

#### ACCIÓN

1. Perseguir a Leroy Sabo y acabar con él.





## EL ÍDOLO CAÍDO

### Escena del crimen

#### PISTAS

1. Carta de su madre: en el bolso del maletero.
2. Ropa interior: también en el maletero.
3. Cabeza reducida: al hablar con el forense.

#### ? INTERROGATORIO A JUNE BALLARD

1. Acusación de haber sido drogado: duda.
2. Pasajera herida: mentira + ropa interior.
3. Cabeza reducida falsa: duda.
4. Sospechoso Mark Bishop: duda.

### Hospital Central

Pista abusos sexuales al hablar con el doctor.

#### ? INTERROGATORIO A JESSICA HAMILTON

1. Informe del accidente: mentira + ropa interior.
2. Contacto con los padres: mentira + carta.
3. Relación con Bishop: duda.
4. Pruebas de abuso sexual: verdad.

#### ACCIÓN

1. Sigue a June para enterarte de todo.

### Apartamento de Bishop

#### PISTAS

1. Silla de montar, junto a la pared.
2. Cheque de 20.000\$, suelo del dormitorio rojo.
3. Foto de decorado, repisa de la 2ª habitación.
4. Réplica de decorado, junto a la foto.
5. Foto del taller de atrezzo, mesita del salón.
6. Chantaje, al interrogar a la Sra. Bishop.

#### ? INTERROGATORIO A GLORIA BISHOP

1. Altercado doméstico: duda.
2. Paradero de Bishop: verdad.
3. Cheque de 20.000\$: mentira + cheque.
4. Abuso sexual a Jessica Hamilton: duda.

### Atrezzo Silver Screen

#### PISTAS

1. Molde de cabezas, en la mesa del patio.
2. Periódico, a la derecha del molde.
3. Hidrato de cloral, a la derecha del sospechoso.
4. Rollo, mesa de la habitación oculta.
5. Paradero de Bishop.
6. Lata vacía, a la derecha del rollo.

#### ? INTERROGATORIO A MARLON HOPGOOD

1. Relación con Bishop: mentira + lata vacía.
2. Paradero de Bishop: verdad.
3. Relación con Ballard: mentira + lata vacía.
4. Prueba de chantaje: mentira + cheque.

### Plató de tambores de la selva

#### ACCIÓN

1. Sigue a Bishop a lo alto del plató. Baja y protege a Bishop de los matones de McAfee.

## CASOS DE HOMICIDIOS

### 1. EL CASO DEL PINTALABIOS

### 2. LA MARIPOSA DE ORO

### 3. EL CASO DEL PINTALABIOS

### 4. Escenario del crimen

#### PISTAS

1. Mechero, al completar el mepamuna.
2. Pintalabios, en el bolso.
3. Huellas del 41, junto al cadáver, en el suelo.
4. Traumatismo, en la cabeza del cadáver.
5. Joya desaparecida, mano izquierda.
6. Textos en cadáver, al hablar con el forense.

### El club de Bamba

#### PISTAS

1. Matrícula, en la primera pregunta a McColl.
2. Coartada del marido, en la 3ª pregunta.

#### ? INTERROGATORIO A MCCOLL

1. Sospechoso visto con la víctima: verdad.
2. Anillo robado a la víctima: duda.
3. Conocimiento del marido: duda.

### Residencia de los Henry

#### PISTAS

1. Periódico, en el suelo junto a la cómoda.
2. Zapato de mujer, en el suelo del comedor.
3. Allanamiento, cristales rotos de la cocina.
4. Problemas maritales, al hablar con la vecina de la casa de la izquierda.

### Apartamento de Jacob Henry

#### PISTAS

1. Nota de amenaza de muerte, en la mesa de la cocina, tras usar el lápiz.
2. Zapatos del 46, en la maleta del dormitorio.

#### ? INTERROGATORIO A JACOB HENRY

1. Movimientos de víctima: mentira + mechero.
2. Último contacto con la víctima: verdad.
3. Móvil asesinato: mentira + nota de muerte.

### División Central

#### ? INTERROGATORIO A JACOB HENRY

1. Acceso al arma: mentira + coartada marido.
2. Marca de pintalabios: verdad.
3. Deterioro del matrimonio: mentira + problemas maritales.
4. Joya desaparecida: verdad.

### Apartamento Méndez

#### ACCIÓN

1. Persíguele a pie y luego en coche.

#### PISTAS

1. Zapatos del 41, en el suelo junto a la cama.
2. Pintalabios usado, en la caja del dormitorio.
3. Llave de tubo, en la misma caja.



## LA MARIPOSA DE ORO

### Escenario del crimen

#### PISTAS

1. Huellas pequeñas de varón, junto al árbol.
2. Marca de la cuerda, en la cabeza del cadáver.
3. Joyas desaparecidas, examinando los brazos.

### Residencia de los Moller

#### PISTAS

1. Botas del 41, bajo la ventana del dormitorio.
2. Reloj y anillos desaparecidos, en la cómoda.
3. Coartada del marido, 1ª pregunta a Michelle.
4. Broche de mariposa, 3ª pregunta a Michelle.

#### ? INTERROGATORIO A MICHELLE MOLLER

1. Último contacto con la víctima: duda.
2. Reloj y anillos desaparecidos: verdad.
3. Situación matrimonial: duda.

#### ? INTERROGATORIO A HUGO MOLLER

1. Huellas en el escenario: mentira + botas 41.
2. Coartada Hugo: mentira + coartada marido.
3. Informe de personas desaparecidas: duda.
4. Antecedentes de violencia: mentira + broche.

#### PISTAS

1. Zapatos ensangrentados, en el incinerador.

### Morgue

Habla con el forense e investiga las 3 cuerdas (es la de abajo), las huellas y usa el teléfono.

### Instituto Belmont

#### ACCIÓN

1. Habla con el policía y persigue al pedófilo.

#### PISTAS

1. Broche de mariposa, lo lleva el pedófilo.
2. Cuerda, en el maletero del coche.
3. Mono de trabajo, en el maletero.
4. Desmontador ensangrentado, en maletero.

### Comisaría Central

#### ? INTERROGATORIO A HUGO MOLLER

1. Eliminación de pruebas: verdad.
2. Acceso a cuerda trenzada: duda.
3. Vehículo de la víctima: mentira + mono.
4. Acceso al arma: mentira + desmontador.

#### ? INTERROGATORIO A ELI ROONEY

1. Huellas en el escenario: duda.
2. Lugar de trabajo: duda.
3. Móvil del asesinato: duda.
4. Cuerda trenzada: verdad.

## EL CASO DE LA MEDIA DE SEDA

### Escena del crimen

#### PISTAS

1. Rastro de sangre, junto al fallecido.
2. Media ensangrentada, junto al árbol.
3. Sombrero de señora, siguiendo el rastro.
4. Efectos personales, cubo de basura.
5. Llave, colgada en las tuberías rojas.
6. Nota con diagrama, siguiendo el rastro.
7. Carné de biblioteca, el bolso en la azotea.
8. Carné de biblioteca 2, en la mano.

### Residencia de Antonia

#### PISTAS

1. Foto de la pulsera, en la silla.
2. Ventana rota, también en el dormitorio.
3. Barra de hierro, saliendo por la ventana.
4. Carta del abogado, maleta en la cama.
5. Collar religioso, la 4ª pregunta a Barbara.

#### ? INTERROGATORIO A BARBARA LAPENTI

1. Sospechosos: verdad.
2. Movimientos de la víctima: duda.
3. Altanamiento: mentira + ventana rota.
4. Ruptura matrimonial: mentira + foto.

### Bar el Dorado

#### PISTAS

1. Papeles del divorcio, te lo da el camarero.

#### ? INTERROGATORIO A DIEGO AGUILAR

1. Joyas desaparecidas: duda.
2. Movimientos de la víctima: verdad.

### Residencia de los Maldonado

#### ACCIÓN

1. Lléate a mamporros con los 2 matones.

#### PISTAS

1. Camisa ensangrentada, colgada en la cocina.
2. Coartada del marido, vecina del 302.

### Comisaría

Habla con el capitán e investiga las 2 cartas.

#### PISTAS

1. Ford cupé marrón, 1ª preguntas a Ángel.

#### ? INTERROGATORIO A ÁNGEL MALDONADO

1. Último contacto: mentira + coartada del marido.
2. Trámites de divorcio, mentira + papeles.
3. Joyas desaparecidas: verdad.
4. Camisa ensangrentada: duda.

### Frutería Just Picked

#### PISTAS

1. Bisturí, en la mesa junto al mostrador.
2. Caja de madera, en el cajón de la mesa.

#### ? INTERROGATORIO A CLEM FEENEY

1. Collar característico: duda.
2. Contacto con la víctima: duda.
3. Movimientos de la víctima: verdad.

#### ACCIÓN

1. Usa la combinación de la nota [2,5,3] y luego persigue a Clem en coche y arréstale.



## EL CASO DEL ZAPATO BLANCO

### Escenario del crimen

#### ♀ PISTAS

1. Hora de la muerte, al inicio del caso.
2. Etiqueta de lavandería, cabeza del cadáver.
3. Huellas de bota, junto a la fallecida.
4. Huellas de neumático, en el suelo.

#### ? INTERROGATORIO A CATHERINE BARTON

1. Personas sospechosas: verdad

### Superior Laundry Services

#### ♀ PISTAS

1. Registro de lavandería, señala el F1363.

### 43 de Emerald Street

#### ♀ PISTAS

1. Cabo de proa, en el barco del jardín.
2. Caja de cenillas, en el salón, dormitorio...
3. Bolso, en la salita junto a la cocina.
4. Chaqueta mojada, colgada en la cocina.
5. Botas con barro, en el suelo de la cocina.

#### ? INTERROGATORIO A LARS TARALDSEN

1. Sospechosos: mentira + cabo de proa.
2. Coartada de Lars: duda.
3. Estado de ánimo de la víctima: duda.
4. Último contacto: mentira + chaqueta.

### Bar Baron

#### ♀ PISTAS

1. Taxi yellow cab 3591: 1ª pregunta a Benny.
2. Movimiento de la víctima: al dar con el taxi.

#### ? INTERROGATORIO A BENNY CLUFF

1. Último contacto con la víctima: verdad.
2. Vagabundo sospechoso: duda.
3. Taxi yellow cab 3591: verdad.

#### ▲ ACCIÓN

1. Persigue primero a pie y luego en coche a Bates para poder interrogarle.

#### ? INTERROGATORIO A RICHARD BATES

1. Contacto con la víctima: duda.
2. Movimientos: duda.

#### ▲ ACCIÓN

1. Conduce un coche de policía [que puede recibir avisos] y sigue al taxi hasta alcanzarlo

### Comisaría Central

#### ♀ PISTAS

1. All american 249, 3ª pregunta a Jessop.

#### ? INTERROGATORIO A JAMES JESSOP

1. Contacto con la víctima: duda.
2. Incidente con Bates: duda.
3. Movimientos antes del asesinato: duda.
4. En taxi con la víctima: duda.

### Barrio de chabolas

#### ▲ ACCIÓN

1. Acaba con el sospechoso a puñetazos.

#### ♀ PISTAS

1. Periódico, en la caja de la derecha.
2. Trozo de cuerda, en la mesilla.
3. Monedero, en la otra mesilla.

### Terminal de autobuses

#### ▲ ACCIÓN

1. Sigue el trayecto marcado en rojo [yendo 1º a la izquierda] hasta que des con el bus.

#### ♀ PISTAS

1. Itinerario de autobús, habla con la vendedora.
2. Último paradero, hablando con el busero.

### Comisaría Central

#### ? INTERROGATORIO A STUART ACKERMAN

1. Movil del asesinato: mentira + cuerda.
2. Contacto con la víctima: duda.



LA MARIPOSA DE ORO es uno de los objetos que el asesino de la Dalia Negra arrebató a sus víctimas. ¡Hay que atraparle ya!



## EL CASO DE LA SECRETARÍA

### Prestamista

#### PISTAS

1. Anillos empeñados, habla con el prestamista.

### Estación de clasificación

#### PISTAS

1. Bolso, en la tela amarilla del suelo.
2. Mitad superior de carta, en el bolso.
3. Empleo en el cine, carné en el bolso.
4. Vagabundeo, cabeza de la víctima.
5. Anillo desaparecido, mano derecha.
6. Hora de la muerte, hablando con el forense.
7. Pintalabios, hablando con Ferdinand.

### PREGUNTAS A JOHN FERDINAND JAMISON

1. Manipulación de pruebas: verdad.
2. Descubrimiento del cadáver: duda.

### Licorería Levine

#### PISTAS

1. Localización bolera, en el bolo del suelo.
2. Libro, a la derecha del camastro.
3. Compra de alcohol, hablando con Robbins.

### PREGUNTAS A ROBBINS

1. Contacto con la víctima: verdad.
2. Relación con la víctima: verdad.
3. Conocimiento de McCaffrey: duda.

### Bar Mensch

#### PISTAS

1. Último paradero de la víctima, 2ª pregunta.

### PREGUNTAS A GROSVENOR McCaffrey

1. Antecedentes: duda.
2. Relación con la víctima: mentira + libro.

### Comisaría Central

Habla con el capitán, usa el teléfono y vete.

### Bolera Rawling

#### ACCIÓN

1. Persigue a Jimmy [es el del mono azul que sale corriendo por la izquierda] y deténlo.

### Apartamento de McCaffrey

#### PISTAS

1. Carta rota, en la mesita del salón.
2. Desmontador, en el suelo, lleno de sangre.

#### ACCIÓN

1. Sube por la azotea y detén a McCaffrey.

### Comisaría Central

#### PISTAS

1. Acusación de Tiernan, 3ª pregunta a Tiernan.
2. Antecedentes McCaffrey, usando el teléfono.

### PREGUNTAS A TIERNAN

1. Relación con la víctima: mentira + paradero.
2. Libro de la víctima encontrado: duda.
3. Coartada Tiernan: mentira + compra alcohol.
4. Acceso al arma homicida: duda.
5. Antes del asesinato: mentira + acusación.

### PREGUNTAS A McCaffrey

1. Coartada de McCaffrey: mentira + carta rota.
2. Acceso a arma: mentira + acusación Tiernan.
3. Servicio militar: mentira + antecedentes.

## LOS ASESINATOS DE LA LUNA

### Comisaría

#### PISTAS

1. Carta de la Dalia Negra, en la mesa.
2. Fragmento de Shelley, la otra carta.

#### ACCIÓN

1. Para encontrar todos los lugares a los que debes ir sin perder tiempo, echa un vistazo a la sección "Lugares importantes" de la guía para ver las direcciones detalladamente.

### Pershing Square

#### PISTAS

1. Dos fragmentos, en lo alto de la fuente.
2. Tarjeta seguridad social, en la fuente.

### Oficina de registro

#### ACCIÓN

1. Sube a lo alto, hasta la lámpara.

#### PISTAS

1. Reloj de Dreide Moller, en la lámpara.
2. Tercer fragmento, en la lámpara.

### Biblioteca Pública de L.A.

#### ACCIÓN

1. Sube a la azotea por las tuberías, andamios...

#### PISTAS

1. Medallón de Antonia, en la azotea.
2. Cuarto fragmento, junto al medallón.

### Pozos de brea de Westlake

#### ACCIÓN

1. Para poder avanzar por el camino de las tablas semi inundadas solo puedes seguir un camino: arriba, izquierda, arriba, izquierda, arriba, derecha, abajo, derecha y arriba.

#### PISTAS

1. Zapato de Theresa, en el centro de tierra.
2. Quinto fragmento, en el mismo lugar.

### Museo de Arte del condado

#### ACCIÓN

1. En el laberinto sigue las siguientes bifurcaciones: derecha, derecha, izquierda, y por último recto. Llegarás al centro del laberinto.

#### PISTAS

1. Anillo granate de Celine, al final del laberinto.
2. Sexto fragmento, también junto a la esfera.

### Plató de intolerancia

#### ACCIÓN

1. Sube a lo más alto del plató y cuando todo se empiece a derrumbar aguanta el equilibrio.

#### PISTAS

1. Anillo de Evelyn Summers, en el trono.
2. Séptimo fragmento, en el trono.

### Christ crown of Thorns

#### ACCIÓN

1. Entra en la iglesia, contempla la reveladora escena, entra en la casa y acaba con el asesino.



## BLACK CAESAR

### Piso de los yonquis

#### PISTAS

1. Morfina del ejército, al empezar el caso.
2. Boleto, en la cartera, en el suelo.
3. Recipientes de palomitas, por toda la casa.
4. Garabato raro, en la mesa del salón.
5. Jeringuillas, en la puerta de la cocina.
6. Palomitas con morfina, el vaso en la cocina.
7. Nota sobre emisora, en la camisa del suelo.

### Black Caesar

#### ACCIÓN

1. Persigue al chaval y entra en el Black Caesar.

#### PISTAS

1. Lotería ilegal, en la maleta del suelo.
2. Pase del Blue Room, en la maleta.
3. Jeringuillas actualizada, caja de cartón.
4. Morfina para su distribución, en la caja.

#### INTERROGATORIO A FLEETWOOD MORGAN

1. Víctimas de sobredosis: mentira + morfina para su distribución.
2. Boleto recuperados, duda.

### Agencia Jones

Pon la frecuencia 274 FM en la radio.

#### PISTAS

1. Jeringuillas actualizada, en la radio.
2. Finkelstein identificado, hablar con Jermaine.

#### INTERROGATORIO A JERMAINE JONES

1. Morfina del ejército: duda.
2. Implicación de Ottie: mentira + traficante.
3. Vínculo con Mudanzas Rámez: duda.

### Lotería ilegal

Obtén la combinación: cereza, campana y win. Puedes dejar fijos los que ya te hayan salido.

#### PISTAS

1. Jeringuillas actualizadas, en la tragaperras.
2. Pagaré, en el bastón de Ottie, tras detenerlo.

#### INTERROGATORIO A MERLON OTTIE

1. Morfina: mentira + Finkelstein identificado.
2. Pagaré de José Rámez: verdad.

### Mudanzas Rámez

#### ACCIÓN

1. Persigue a José en coche y entra a investigar.

#### PISTAS

1. Periódico, en la mesa junto a la entrada.

### Fábrica de hielo polar Bear

#### ACCIÓN

1. Sube por las escaleras del fondo tras acabar con todos y usa la grúa para quitar la caja frente a la puerta y poder entrar.

## CASOS DE ANTIVICIO

### EL GOLPE

#### Estadio de boxeo American Legion

##### PISTAS

1. Periódico, en las camillas de los púgiles.
2. Apuestas de los corredores, en la taquilla.

#### Hotel el Mar

Señala a Churchill en el registro del hotel.

##### PISTAS

1. Pago de los corredores, en la mesilla.
2. Cupón de revista, en la mesa.
3. Resguardo de entrada, cómoda del salón.
4. Telegrama, en la papelería de la entrada.

### Motel Aleve

#### ACCIÓN

1. Noquea al tipo duro de la habitación.

##### PISTAS

1. Billete de autobús, junto al espejo circular.
2. Cunard Ascania, en la misma cómoda.

#### INTERROGATORIO A CANDY EDWARDS

1. Paradero: mentira + cupón de revista.
2. Lista de apuestas: mentira + apuestas.
3. Planes para dejar la ciudad: duda.

### Casa de apuestas

##### PISTAS

1. Libreta de corredores, junto al teléfono.

### Segunda casa de apuestas

##### PISTAS

1. Tarjeta de yellow cab, junto al teléfono.

### Terminal de autobuses interestatal

##### PISTAS

1. Revólver, en la puerta del baño.
2. Entrada de cine actualizada, en el bolso.

### Cine Egipto

#### ACCIÓN

1. Acaba con los dos matones y con Carlo.



## DESTINO MANIFIESTO

### Club 111

Pon las 3 clavijas de derecha a izquierda.

#### PISTAS

1. Pase del Blue Room, en la trompeta
2. Morfina, también en el estuche
3. Morfina, bolsillo chaqueta cadaver C
4. Cigarrillos Valor, en una caja al fondo
5. BAR, las armas en el cuarto del fondo
6. Robo del Coolridge en el mismo sitio

#### INTERROGATORIO A CAMARERA

1. Tiroteo en el Club 111: duda
2. Conocimiento de McGoldrick: verdad

### Comisaría de Hollywood

Señala en el registro las palabras marcadas.

#### PISTAS

1. Valor robados, en el registro del Coolridge
2. BAR robados, en el registro del Coolridge
3. manifiesto, en el registro del Coolridge

### Blue Room

#### INTERROGATORIO A ELSA LICHTMANN

1. Morfina del ejército: duda
2. Víctimas de sobredosis: duda

### Club Mocambo

#### INTERROGATORIO A MEYER HARRIS COHEN

1. Operación de drogas Finkelstein: duda
2. Tiroteo en el club 111: duda

### Tiroteo

#### ACCIÓN

1. Sube por las escalerillas de la parte trasera del edificio y acaba con el tirador

#### PISTAS

1. Libreta del francotirador, bolsillo derecho
2. Sexto de marines, 2ª pregunta a Félix

#### INTERROGATORIO A FÉLIX ALVARRO

1. Robo del Coolridge: duda
2. Móvil del tiroteo: mentira + libreta

### Apartamento de Kelso

Solo llegamos y lo llevamos a comearia

### Interrogatorio en Hollywood

#### INTERROGATORIO A JACK KELSO

1. Morfina del ejército: duda
2. Exmanne McCord: verdad
3. Armas robadas del Coolridge: verdad
4. Robo de US Coolridge: duda

### Cafetería Robert

#### ACCIÓN

1. Sigue a los 2 tipos en el coche y elimínalos.

#### PISTAS

1. Copia de manifiesto, bolsillo izquierdo
2. Libreta del francotirador, en el otro bolsillo.
3. Periódico, en el suelo.

### Correos de Hollywood

#### ACCIÓN

1. Acaba con los sospechosos en el tiroteo.

#### PISTAS

1. Confesión de Beckett, al morir el
2. Tarjeta de visita, en la mano del cadaver
3. Nota, en el cadaver del otro lado de la sala

### Cine chino Grauman

#### ACCIÓN

1. Persegue a los asesinos en coche y mátalos

### Punto de reunión

#### ACCIÓN

1. Acaba con todos los malos del callejón

### Comisaría de Hollywood

#### INTERROGATORIO A COURTNEY SHELTON

1. Sexto de marines: mentira + nota
2. Robo del Coolridge: mentira + confesión



LOS ACONTECIMIENTOS se están poniendo muy feos al acabar con la trama de corrupción de antirracios

# 1. EL INSTALADOR DE GAS 2. PASEO POR ELYSIAN FIELDS

## CASOS DE INCENDIOS

### EL INSTALADOR DE GAS

#### Incendio (Steffens)

##### PISTAS

1. Calefactor revisado por Ryan en el jardín
2. Boletín de concurso al hablar con Steffens
3. Reconstrucción residencial, 1ª pregunta.

#### ? INTERROGATORIO A DON STEFFENS

1. Concurso: verdad
2. Reconstrucción residencial: duda

#### Incendio (Sawyer)

##### PISTAS

1. Válvula reguladora, en el jardín.

##### ACCIÓN

1. Persigue al sospechoso pirómano.

#### Agencia de viajes Gulliver

En el registro señala a Steffens y Sawyer

#### ? INTERROGATORIO A JOHN CUNNINGHAM

1. Reconstrucción residencial: verdad
2. Concurso: duda

#### Obra en progreso de Elysian Fields

Solo tienes que llegar y hablar con el capataz

#### Parque de bomberos 32

Pon la pieza marrón, la azul y luego el tubo

##### PISTAS

1. Calefactor revisado por Varley, habla con el jefe de bomberos.
2. Instaheat modelo 70, al hablar con él.

#### Fábrica Instaheat

##### PISTAS

1. Declaración de Ivan Rasic, 1ª pregunta Rasic.
2. Lista de instaladores, tras el interrogatorio.
3. Antecedentes de Clemens, Ryan y Varley, al hablar por teléfono
4. Panfleto anarquista de Clemens, taquilla izq
5. Panfletos anarquistas de Ryan, taquilla centro
6. Espirales antimosquitos, taquilla derecha

#### ? INTERROGATORIO A IVAN RASIC

1. Instaheat modelo 70: duda
2. Ficha técnica: mentira + calefactor revisado por Ryan

#### Lugar de trabajo de Clemens

##### PISTAS

1. Declaración Clemens, 1ª pregunta.

#### INTERROGATORIO A WALTER CLEMENS

1. Conocimiento de Varley: duda
2. Trabajo con Instaheat: duda
3. Conocimiento de Ryan: mentira + panfleto Clemens.

#### Lugar de trabajo de Ryan

##### ACCIÓN

1. Persigue a Ryan cuando escapa en coche.

#### Lugar de trabajo de Varley

##### ACCIÓN

1. Deten a Varley disparando al aire

#### Comisaría de Wilshire

##### PISTAS

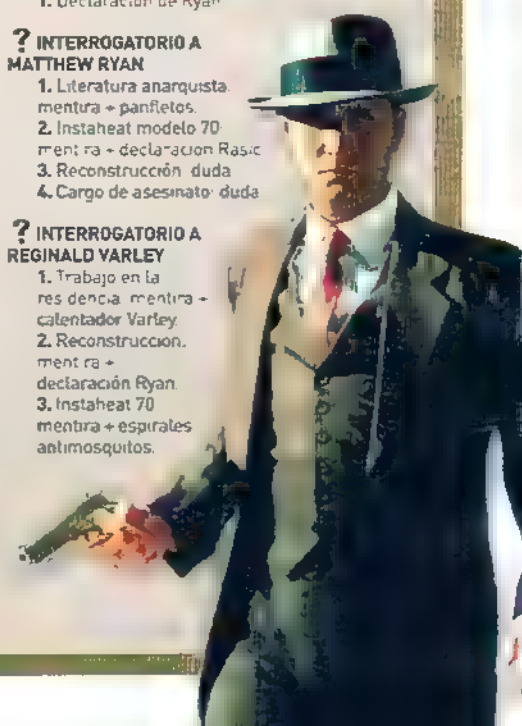
1. Declaración de Ryan

#### ? INTERROGATORIO A MATTHEW RYAN

1. Literatura anarquista: mentira + panfletos.
2. Instaheat modelo 70: mentira + declaración Rasic
3. Reconstrucción: duda
4. Cargo de asesinato: duda

#### ? INTERROGATORIO A REGINALD VARLEY

1. Trabajo en la residencia: mentira + calefactor Varley
2. Reconstrucción: mentira + declaración Ryan
3. Instaheat 70: mentira + espirales antimosquitos.





## PASEO POR ELYSIAN FIELDS

### Incendio

#### PISTAS

1. Periódico, en el jardín, cerca de la valla.
2. Cadáveres movidos, habla con el jefe.
3. Foto de familia, junto a los cadáveres.
4. Catentador, en el jardín, cerca del agujero.
5. Colillas, en la casa del vecino, junto al árbol.
6. Huellas de bota, al lado de las colillas.
7. Viaje, al hablar con el vecino.
8. Futuros derribos, 1ª pregunta a Forman.
9. Grulla de papel, te la da tu compañero.
10. Folletos de Elysian Fields, toda la vecindad.

#### INTERROGATORIO A DUDLEY FORMAN

1. Testigo del fuego de Morelli, duda.
2. Actividad sospechosa, duda.
3. Demoliciones previstas, duda.
4. Concurso de viajes promocional, verdad.

### Rancho escondido

#### ACCIÓN

1. Ospesa la revuelta a piqueta, impio.

#### PISTAS

1. Cemento deficiente, en la pared de la cha.

### Elysian Fields

Habla con las secretarias para llegar a Leland.

#### PISTAS

1. Lista de empleados, a la misma secretaria.

#### INTERROGATORIO A LELAND MONROE

1. Relación Elysian con incendios, duda.
2. Concurso de viajes: mentira + folletos.
3. Compra de terrenos, duda.
4. Fuego en Rancho escondido: mentira + cemento deficiente.

### Apartamento de Chapman

#### PISTAS

1. Espía en ant mosquitos, en el maletero.
  2. Munición del 45, también en el maletero.
- Persigue el tranvía para detener a Chapman.



## LA CASUCHA

### Despacho de Kelso

#### PISTAS

1. Trozo de papel, al acabar de hablar con Elsa.
2. Indemnización, la carta que te da ella.
3. Expediente, investigando el archivo.

#### INTERROGATORIO A ELSA LICHTMANN

1. Indemnización conflictiva, duda.
2. Relación con Butchwalter, duda.
3. Motivo de la disputa, verdad.

### Obra de Elysian Fields

#### PISTAS

1. Albarán del cemento, mesa de la izquierda.
2. Orden de demolición, mesa de la derecha.
3. Comunicado, en la mesa de la orden.

### Casa derruida de Elysian Fields

#### PISTAS

1. Tablas rotas, parte de atrás de la casa.

#### ACCIÓN

1. Dispara a la excavadora mientras huyes para ralentizarla y conseguir escapar con vida.

### Estudios Keystone Films

#### PISTAS

1. Albarán de la madera, por la verja derecha.
2. Lata de película, en la screening room.
3. Película, al terminar de ver la peli.

### Segunda obra de Elysian Fields

#### ACCIÓN

1. Acaba con los matones y ve a ver a Elsa.



## UNA INVITACIÓN AMABLE

### Apartamento de Curtis Benson

#### PISTAS

1. Títulos, en la mesa detrás de Curtis
2. Contrato del seguro, mesa, junto a la puerta.

#### ? INTERROGATORIO A CURTIS BENSON

1. Movil del fraude: mentira + títulos
2. Reconstrucción: mentira + contrato seguros
3. Liquidación de Butchwalter: duda

### California Fire and Life

#### PISTAS

1. Expediente, señala las coordenadas.
2. Revalorización, cartilla rosada en expediente

### Oficina del Registro

Coloca el plano en 34°, 4', 29" norte y 115° 17' y 58" oeste. Dónde 1876988 entre 90.000 en la calculadora y en la columna U señala 1876988.

#### PISTAS

1. Parcela de Eys en 1876988, al completar todos los puzles anteriores



### Apartamento de Kelso

Coge el teléfono y ve a ver a Monroe

### Mansión de Leland Monroe

#### ACCION

1. Acaba con todos los enemigos del jardín. Cuñado con los 2 que esperan tras la puerta

#### PISTAS

1. Perro co, en la mesa, junto a la ventana
2. Examina la caja fuerte y el papel de la mesa

## UNA GUERRA DISTINTA

### Exterminadores rápidos

#### PISTAS

1. Perro co, en el mostrador de la tienda

### Control nuclear de ratas y bichos

Solo tienes que hablar con el dependiente

### Control de plagas de Westlake

Cita conversación en busca de pistas

### Consulta del Dr. Fontaine

#### PISTAS

1. Armar puzle con mortaja a la zq de cada vez
2. Periódico, en la mesa del despacho
3. Trazado de la autopista, coloca el papel calcatrón de la mesa en el plano
4. Papel es del charta y señala a Sawyer en la 2ª pagina del papel junto a la puerta.
5. Bola de cristal, en el suelo, junto al Doctor.

### Barraca

#### PISTAS

1. Lanza lamas, mesa de la derecha
2. Fotos de Okinawa, pared del cuarto
3. Grullas de papel, en la mesa

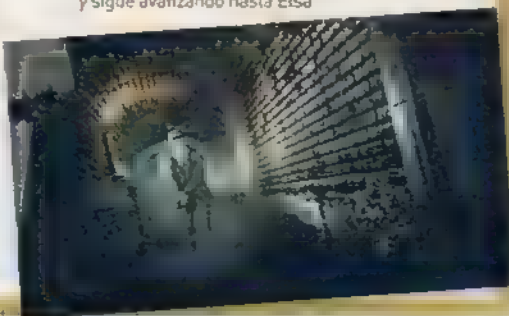
#### ACCION

1. Acompaña a Kelso eliminando todos los coches que puedas de camino al río.

### Túneles del río

#### ACCION

1. Es una escena muy larga de acción. Toma la 1ª salida a la izq., sube por la escalerilla, ve por la derecha, cruza el puente, baja las escaleras, y sigue avanzando hasta Elsa





## TODOS LOS COCHES EXTRA

Aquí tienes la lista de los vehículos extra que están escondidos por las calles (y por los garajes) de la ciudad de Los Angeles esperándote para darte unos "voltios".

NOMBRE	DIRECCIÓN	EXPLICACIÓN
DELAGE D8 120	ENTRE BEACON Y UNION AVE	Entra en el callejón con forma de L entre Beacon y Union con Central. Un bonito descapotable con bastante potencia.
CISILALIA CUPE	EN MELROSE CON VERMONT	Este elegante cochazo, fabricado en el año 1939, alcanza las 109 millas por hora, aunque le falta potencia.
CORD 810 SOFTTOP	ENTRE MATEO Y SANTA FE	Esta en un callejón a 2 manzanas al norte de Olympic Boulevard. Es un bonito descapotable que además resulta rapidísimo.
CHRYSLER WOODY	ENTRE LA 8TH Y LA 7TH	En una zona residencial al final de la 7th y la 8th. Es muy similar a los que "pillas" en la calle, pero sus puertas de madera molan.
FORD H-B0Y	EN BEVERLY BOULEVARD CON DR. KINGSLEY	Este potente vehículo es además uno de los más originales en cuanto a diseño. Merece la pena darse unas vueltas con él.
TUCKER TORPEDO	DARKWOOD CON WESTERN AVENUE	Tienes que dar un pequeño rodeo para poder entrar en el patio y hacerte con este "fistru" de la velocidad, que coge las 120 millas.
DUSENBERG WALKER CUPE	SANTA MONICA, ENTRE VINE Y GOWER	En el club del auto de Los Angeles. Tiene que ser de día para que las puertas estén abiertas y poder cogerlo. El más veloz de todos.

## COMPLETA LOS 40 CRÍMENES CALLEJEROS

Siempre que vayas con tu coche de policía puedes recibir avisos de crímenes que se están cometiendo por toda la ciudad. Aquí los tienes todos.

NOMBRE	DIRECCIÓN	EXPLICACIÓN
RAYOS CÓSMICOS	KOHLER CON INDUSTRIAL	Debes perseguir a pie a este simpático chiflado. Es una pena que tenga ese horrible final, pero no puedes hacer nada para evitarlo.
DELINCUENTES A LA FUGA	EN LA ESQUINA DE LA 3rd CON HILL	Tienes que perseguir a unos sospechosos hasta un callejón y evitar [disparándoles] que se suban en el coche para fugarse.
BANDIDOS HOTELEROS	EN 8th CON OLIVE	Persigue a los bandidos en coche hasta que llegues a un aparcamiento, donde tendrás que "solucionarlo" a tiros.
CON PICARDIA	MAIN, ENTRE 2nd Y 1st	Debes de perseguir corriendo al pobre loco hasta que llegues a una azotea, donde tienes que reducirle a guantazo limpio.

ATRACO EN EL CINE	EN BROADWAY ENTRE LA 5th Y 8th	Se trata de una trepidante persecución que acaba con un no menos espectacular broteo en una azotea a la que te lleva el atracador
EN LA ESTACADA	FLOWER, ENTRE 5th Y 6th	Acaba con los atracadores. Con este crimen se acaban todos los de la categoría de tráfico. Debes esperar a que te ascendan
LA SANGRE TIRA	EN LA MITAD DE GLENDALE BOULEVARD	No siempre debemos acabar con delincuentes. En este caso se trata de una pareja de cuidado, a lo Bonnie and Clyde
ATRACO FRACASADO	EN FLOWER, ENTRE 5th Y 4th	Son un grupo de atracadores que huye hasta llegar a los túneles del metro. Desde aquí puedes coger una de las latas doradas
BATALLA CAMPAL	BROADWAY ESQUINA CON 4th	Simplemente tienes que perseguir a un tío y acabar con él después de que intente escapar por las azoteas cercanas.
ASPIRANTE A LADRON	GRAND, ENTRE LA 5th Y LA 4th	Primero tienes que acabar con uno de los ladrones, que además ha cogido a una persona como rehén. Mata luego al de la azotea
ATRACO AL BANCO	7th, ENTRE GRAND Y OLIVE	Acaba con los numerosos atracadores. Baja por el ascensor hacia la zona de la caja blindada para acabar con 5 ladronzuelos más
ATRACO EN LA BOLERA	GRAND CON LA 9th	Es una pena que no podamos jugar a los bolos, pero al menos podemos dar al traste con las intenciones de estos ladrones.
CONFIDENTES	SANTA MONICA ENTRE VINE Y GOWER	Dentro del club del auto de Los Angeles debes perseguir a un hombre en coche fojo que es muy diestro y detenerle
COMUNISTAS	HOLLYWOOD CON HIGHLAND	Acaba con el grupo de ladrones que tienen rehenes
CONTRA TODO PRONOSTICO	SUNSET CON IVAR AVENUE	Sigue al "presunto" delincuente al salir de las apuestas y acaba con él y su colega.
ACOSO	4th ENTRE SHATTO Y VIRGIL	Debes detener al ladrón de coches.
MALA CITA	UNION, ENTRE 7th Y 8th	Hay que investigar el cadáver del conejón y subir a la azotea para acabar con el asesino a puñetazo limpio. Así da gusto.
ATRACO EN PLENO DIA	UNION CON 3rd	
PROPENSO A ACCIDENTES	6th CON ALVARADO	Sigue el rastro de sangre y acaba con el sospechoso (William Shelton) a golpes.
TIROTEO EN LA PARADA	BEVERLY CON UNION	Tienes que eliminar al numeroso grupo de atracadores. No muestres piedad
ATRACO EN EL CAFE	HILL, ENTRE 5th Y 5th	El último crimen callejero. Acaba con los 4 atracadores (primero el que tiene al rehén).



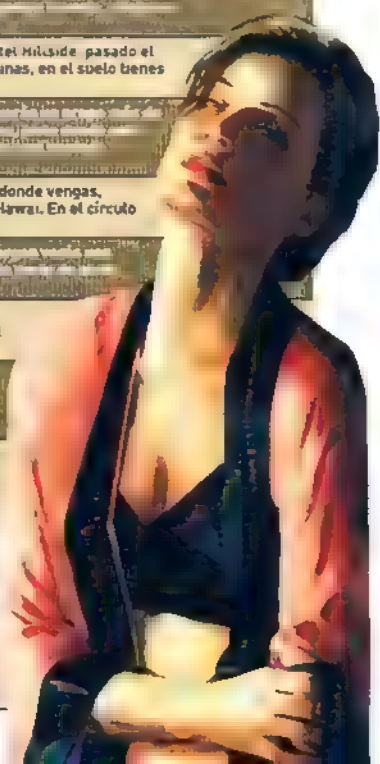


## CONSIGUE LAS 50 LATAS DORADAS

Como homenaje al buen cine negro de los años 40, por toda la ciudad hay desperdigadas 50 latas doradas (rollos de película) con clásicos del género.

NOMBRE DE PELÍCULA	DÓNDE ENCONTRARLA?
ALFA EN SUPLENTO	
ENCADENADOS	Al final de Olympic, pasado el río, hay un edificio muy grande y vacío. En el suelo de la oficina de uno de los laterales del edificio conseguirás la dichosa "lata".
CUERPO Y ALMA	Bajo el puente de la 7th que cruza el río hay una puerta, justo debajo de donde pone 7th en tu mapa. Sube por las escaleras y la verás en el suelo, junto a la pared y unos vagabundos.
EL DEMONIO DE LAS ARMAS	Casi al finalizar la calle 1st, al cruzar el río verás unas vías de tren. Sigue los raíles hasta que llegues al s/o. A sus pies encontrarás esta lata.
MANOS PEQUEÑAS	En Union Station. Entra y ve hasta el kiosco, donde puedes ver el rollo de esta película.
ANGELES CON CARAS SUCIAS	En Spring con 2nd hay un edificio con andamios de madera que ocupan toda la acera. Sube por las escaleras del andamio hasta una habitación con sillas y una mesa en la que está la lata.
SED DE MAL	En la 6th, entre Hill y Broadway, entrando por el callejón pasado el cine Los Angeles, sube por la tubería, por 2 escaleras más y llegarás a la azotea. La lata está junto al arco.
RETORNO AL PASADO	Al sur de la 11th, entre Hill y Broadway, en la manzana del centro hay otro almacén de ferrocarriles. Detrás de Murphy's Motors. En la pista de medio está la lata.
EL GRAN CARNAVAL	
EL HALCON MALTÉS	En Grand Avenue, una manzana al norte de su cruce con 1st, salta la valla. Entre las maderas y el bloque de ladrillos encontrarás la lata de este peculiar.
QUE EL VIENTO LA LEVANTE	
CAYO LARGO	Al final de Figueroa, girando a la izquierda verás un sendero en tu mapa. Siguelo y llegarás a una especie de granja abandonada. En el porche lateral de una de las casas está la lata.
CONTRATADO PARA MATAR	Donde Beverly se convierte en 1st hay una manzana grande de color negro que es una obra muy grande. Debajo de la grúa, pasando por las maderas en el suelo, verás la lata.
CHANTA, E EN BROADWAY	En Union, entre 3rd y 6th, en un edificio en obras, cerca de la rampa, junto a la caseta.
HISTORIA DE UN DETECTIVE	
NOCHE EN LA CIUDAD	En el parque MacArthur, en la pequeña isla del estanque conseguirás una nueva lata.
LA CIUDAD DESNUDA	
EL RELOJ ASESINO	Entre Alvarado y Grand View hay un camino con muchas curvas que va ascendiendo (con mansiones a los lados). En lo más alto de la loma, en el número 131 de la calle (en una mansión blanca) en el porche delantero de la casa tienes otra lata más.
ATRACO PERFECTO	En la esquina de 2nd y Commercial hay una grúa. La lata está en uno de los soportales.

LA SOMBRA DE UNA OJDA	En Beverly con Coronado verás un sendero que te lleva hasta un aeropuerto. En uno de los hangares que están ahí juntos a una avioneta en el suelo, está la lata.
LAURA	En lo que sería la continuación de 2nd, entre Virg y Vermont, hay un parque infantil. En una de las mesas del parque encontrarás otra lata más, ¡y ya van 30!
EL TERCER HOMBRE	
LA DAMA DE SHANGAI	Donde se juntan Counc y 1st (hacia el este) verás un campo de beisbol. En la arena donde se coloca el lanzador, en el suelo, tienes esta nueva lata.
EL CUINTETO DE LA MUJER	
M, EL VAMPIRO DE DUSELDORF	En Rosewood con Berendo hay un grupo de casas. En una de las esquinas hay una casa blanca (baja) y una verde (más alta). En el jardín que las separa, junto a un sube y baja, está la lata.
MERCADO DE LADRONES	En la esquina de Rosewood y Harvard verás uno de los muchos restaurantes en los que puedes entrar a echar un vistazo (en este caso un Joe si). En la entrada principal, sobre el mostrador, sobre una de las vitrinas de productos tienes otra lata que añadir.
AL ROJO VIVO	
TESTIGO ACCIDENTAL	En Hobart, en la manzana que divide Santa Monica y Lemon Grove Avenue, en la mansión con techo rojizo de la esquina. La encontrarás detrás del garaje, junto a la fuente.
LA MUJER DEL CUADRO	Al final de Lemon Grove, hacia el oeste, ve por la calle que divide esa manzana. Hay un grupo de casas bastante nuevas. Bajo un árbol y sobre la mesa encontrarás esta lata.
LA ESCALERA DE CARADOL	
LA NOCHE DEL CAZADOR	Al final de Fountain, hacia el este, en el patio del Motel Hillside pasado el aparcamiento, verás una piscina. En una de las esquinas, en el suelo tienes la lata de este pelucón.
LARGA ES LA NOCHE	
EN UN LUGAR SOLITARIO	En el Centro con Romaine o Santa Monica, según de donde vengas, verás un curioso campo de minigolf ambientado en Hawái. En el círculo de uno de los hoyos descubrirás esta pelucón.
AL BORDE DEL PELIGRO	En Sunset Boulevard, llegando a la esquina con El Centro, verás el cine Palladium. Entra en el soportal del cine y verás esta nueva lata en el suelo.
FUERZA BRUTA	En Selma con Schader verás una calle cortada que va pasando por pequeñas casas hasta llegar a un campo de fútbol americano. Justo donde acaba la calle, antes del campo, en el suelo, podrás hacerte con una de las últimas latas.
EL SUEÑO ETERNO	
CALLEJON DE LAS ALMAS PERDIDAS	En Franklin Avenue con el final de Ivar Avenue, al norte, verás un aparcamiento. A la izquierda del grupo de tiendas con techos de tejas, junto a los cubos de basura y bajo el cartel publicitario, verás la última lata del juego. ¡Enhorabuena!





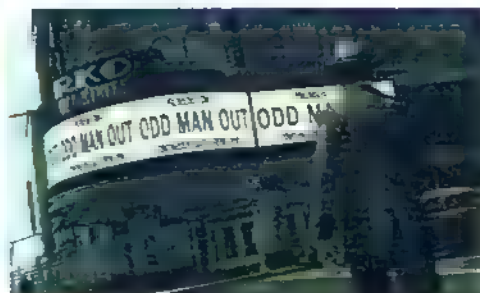
## DESCUBRE LOS 30 LUGARES IMPORTANTES

La ciudad de Los Angeles está tan bien recreada que se han incluido los sitios mas emblemáticos de la época. No es fácil encontrarlos... ¿o quizá sí?

NOMBRE	DIRECCIÓN
VIA DUCTO DE 6th STREET	EN LA CALLE 6th, AL CRUZAR EL RÍO
L.A. COLD STORAGE CO.	EN LA 4th, ENTRE CENTRAL Y ALAMEDA
LOS ANGELES EXAMINER	AL SUR DE HILL Y BROADWAY CON 11th
PERSHING SQUARE	LA PLAZA QUE FORMAN 6th Y 5th CON OLIVE Y HILL
BIBLIOTECA PÚBLICA DE LOS ANGELES	ENTRE FLOWER Y GRAND CON LA 5th
OFICINA DEL REGISTRO	EN BROADWAY PRÓXIMA A 1st
EL PUEBLO DE LOS ANGELES	LA PLAZA ENTRE ALAMEDA Y BROADWAY, FRENTE A UNION STATION
CHRIST CROWN OF THORNS	AL SUR DE 9th Y AL OESTE DE FRANCISCO
HOSPITAL GOOD SAMARITAN	AL NORTE DE LUCAS CON WILSHIRE
PARQUE MACARTHUR	EN WILSHIRE, ENTRE PARKVIEW Y ALVARADO
POZOS DE BREA DE WESTLAKE	MÁS ABAJO DE SAN MARINO
BULLOCK 5 WILSHIRE	WILSHIRE BOULEVARD CON WILSHIRE STREET
CROSSROADS OF THE WORLD	EN SUNSET BOULEVARD ENTRE HIGHLAND Y WILCOX
EDIFICIO MAX FACTOR	EN HIGHLAND CON HOLLYWOOD
CINE GRAUMAN	EN HOLLYWOOD, ENTRE ORANGE DRIVE Y ORCHID AVENUE



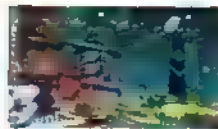
EL DECORADO DE INTOLERANCIA, según el decorador Graham Smith, es un ejemplo de la arquitectura de la época.



EL CINE PÚBLICO es una recreación de la arquitectura de la época y también de la época de la Gran Depresión, con sus edificios.

## Wii

### de Blob 2



#### ■ TENER TODOS LOS EXTRAS

Introduce los códigos que que aparecen aquí para conseguirlos.

#### Tiempo Bonus:

- Mantened apretados **C** y **Z** y presionad **1 2 1 2** para conseguir un extra de tiempo de 90 minutos.

#### Incremento de armadura:

- Mantened presionado **C** y **Z** y apretad los botones **1 2 1, 1**

#### Vida Extra Life:

- Mantened presionado **C** y **Z** y apretad los botones **1, 1, 2, 2**

### Ivy the Kiwi?

#### ■ CONSEGUIR MODO BONUS

Completad el juego una vez para desbloquear el modo bonus, que cuenta con 50 niveles nuevos en una dificultad mayor.

#### ■ TENER EL TRAJE DE PERRO

Encontrad las 10 plumas rojas escondidas en los 100 niveles del juego para cambiar la apariencia de Ivy desde el menú principal.

#### ■ CONSEGUIR EL LIBRO DE IMÁGENES

Terminad el juego para acceder al Libro de

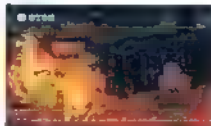
imágenes desde el menú principal. El Libro de imágenes permite ver de nuevo las secuencias de intro y del final del juego.

### Kirby's Epic Yarn

#### ■ PAPEL DE PARED DESBLOQUEABLE

Lo primero que debes hacer es terminar todas las misiones que os entreguen vuestros vecinos. Cuando las acabéis los personajes os esperarán en casa de Kirby para premiarlos con diferentes papeles de pared. Son los siguientes:

- Papel de Zeke
- Papel de Beatrix.



- Papel de Carne
- Papel de Buster
- Papel de Mara

#### ■ TÍTULOS DE CREDITO

Al completar el juego aparecerán los títulos de crédito, que podéis volver a ver (algo que nos extraña, la verdad, en el menú "Películas" desde el menú principal).

#### ■ TODOS LOS MUEBLES

Para poder conseguir todo el mobiliario debes tener en cuenta que algunos elementos decorativos solamente aparecerán si derrotáis a ciertos jefes finales.

#### Colgantes de campanas:

- Acabad con Yin Yarn.

#### Muñeco del Rey Dedede:

- Como es lógico, debéis derrotar al Rey Dedede

#### Muñeco del Caballero de Meta-

Dadle caña al Caballero de Meta.

#### Cama estrella

Venced a Yin Yarn.

#### ■ PISTAS DE MÚSICA OCULTAS

Durante la aventura res consiguiendo pistas de música que corresponden a todas las tareas del juego. Sin embargo, hay algunas que solamente aparecerán si termináis la historia. Son estas: pista de Dream Land, pista de los Créditos Finales y, pista de Yin Yarn.

### Spiderman: Shattered Dimensions

#### ■ DESBLOQUEAR TRAJES

Introduce estas combinaciones de botones después del tutorial para conseguir el traje correspondiente. Traje Spider-Manero (Niveles 2000).

- **↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ↑**

Traje Spider-Escarabajo (Niveles Amazing).

- **↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →**



Traje Zona negativa (Niveles Noir).

- **↑, ↓, ←, →, ↓, ↑, ↓, ↑**

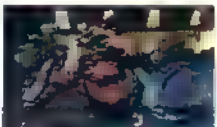
### Thor

#### ■ CONSEGUIR TRAJE FINAL

Para desbloquear el traje final de Thor el traje Destructor, terminad el juego en cualquier nivel de dificultad y podéis usarlo.

#### ■ DIFICULTAD RAGNAROK

Este es el nivel de dificultad más alto y si queréis jugar con el antes tendréis que terminare el juego en cualquier nivel de dificultad. Tampoco es tan difícil, teniendo ese pedazo de martillo que tiene Thor.



### The Conduit 2

#### ■ CÓDIGOS PROMOCIONALES

En el apartado de Extras, dentro de "Códigos promocionales" introducid estos que os proporcionamos gratuitamente para conseguir unas buenas ventajas. Si es que os lo ponemos en bandeja de plata.

#### EYEOFRA:

- Desbloquea el Ojo de Ra ASE.

#### 14KARMOR:

- Desbloquea la Armadura Destructora de oro (solo para jugar en el modo Onnel).





# PlayStation 3

## BulletStorm



### ■ TOMAOS UN BUEN TRAGO

Como sabéis, a lo largo de juego vamos encontrando botellas que sirven para calmar el apetito cuando de amigo Gray. Al beberlas os dan más puntos de bonificación, sino que obtenemos puntos extra al matar enemigos. Hay una serie limitada de botellas, pero si no tenéis ganas de buscarlas todas, bebéis una y hacéis que os maten inmediatamente después. Al volver a jugar a BulletStorm, las botellas os aparecerán en el marcador y podréis sumarla al marcador. Se puede repetir la acción infinitas veces.

## Crysis 2



### ■ DESBLOQUEAR NEW GAME PLUS

En el modo Campaña, desbloqueáis el modo New Game Plus en la cual contareis desde el principio de la partida con todos los módulos de armadura desbloqueados.

### ■ MINI JUEGO FLASH OCULTO

Cuando estéis en la

pantalla de créditos, apretad el botón de disparo muchas veces para que aparezca un pequeño juego en flash al que podéis echar una part da mientras aparecen los títulos de crédito.

## Dragon Age 2

### ■ DINERO Y EXPERIENCIA

Si queréis conseguir dinero y experiencia a raudales, tenéis que cumplir una de las misiones en la que debéis encontrar y devolver un objeto a su dueño. Cuando lo vayáis a entregar, deservanad la espada y, cuando se quede automáticamente apretad X sin parar para que el dinero y la experiencia aumenten vuestra codicia.

## Dynasty Warriors 4

### ■ CONSEGUIR LA LIEBRE ROJA

Para obtener la Suprema y conseguir la Liebre Roja.

### ■ TODOS LOS PERSONAJES

Al finalizar la Historia se habrán desbloqueado todos los personajes pero aun así hay algunos que no se consiguen completando las Batallas Legendarias.

Cai Wenji:

Batallas Legendarias 1 a



3 de Cai Wenji en el Modo Conquista.

Cao Ren:

Batallas Legendarias 1 y 2 de Cao Ren en el Modo Conquista.

Da Qiao:

Batallas Legendarias 1 y 2 de Da Qiao en el Modo Conquista.

Diao Chan:

Batallas Legendarias 1 a 3 de Diao Chan en el Modo Conquista.

Lian Shi:

Batallas Legendarias 1 y 2 de Lian Shi en el Modo Conquista.

Ma Chao:

Batallas Legendarias 1 y

## Portal 2

### ■ TODOS LOS EXTRAS

En mitad de una partida, introducid cualquier de estas combinaciones de botones para desbloquear el truco correspondiente.

Crear caja:

- ● X ● ▲. ↓, ●, X, ● ▲

Colocar el portal en cualquier parte:

- ▲, X, ●, X, ● ▲ (2), X, +, +

Bola de fuego de energía:

- ↓, ▲ (2) ■ (2), X (2), ● (2), ↓

Proyecta cohete de fuego:

- ↓, ▲ (2) ● (2), X (2) ■ (2), ↓

Portal pistola V1

- ↓, +, ↓, +, ↓, +, ↓, +, ↓, +, ▲ (2)

Portal pistola V2

- ↓, +, ↓, +, ↓, +, ↓, +, ↓, +, ■ (2)

Portal pistola V3

- ↓, +, ↓, +, ↓, +, ↓, +, ↓, +, X (2)

Portal pistola V4

- ↓, +, ↓, +, ↓, +, ↓, +, ↓, +, ● (2)

Actualización de la pistola Portal

- ■ ● L1, R1, +, +, L1, R1 L2, R2

Modo No clipping

- ↓ (3) L1, ↓ (3), R1, ↓ (2)

Safe toggle

- L3 (4) R3 (4) R1 (2)

Status toggle

- L3 (4) R3 (4) L1 (2)

Modo Wireframe

- L1 (2), R1 (2), L1, R1, L1, R1, +, +

■ NUEVA PANTALLA DE TÍTULO

Debéis terminar el modo campaña para un jugador.

■ OBJETOS EN LA TIENDA

Podéis desbloquear estos objetos en la tienda hacéis lo que os indicamos.

Gorro biónico:

- Completad con éxito "Lunacy"

Bander WWC

- Completad con éxito "High Five"



2 de Ma Chao en el Modo Conquista

**Ma Dai:**

- Batallas Legendarias 1 y 2 de Ma Dai en el Modo Conquista

**Wang Yuanji:**

- Batallas Legendarias 1 y 2 de Wang Yuanji en el Modo Conquista

**Xiahou Ba:**

- Batallas Legendarias 1 y 2 de Xiahou Ba en el Modo Conquista

**Xiao Qiao:**

- Batallas Legendarias 1 y 2 de Xiao Qiao en el Modo Conquista

**Xing Cai:**

- Batallas Legendarias 1 y 2 de Xing Cai en el Modo Conquista

**Xu Huang:**

- Batallas Legendarias 1 y 2 de Xu Huang en el Modo Conquista

**Yue Ying:**

- Batallas Legendarias 1 y 2 de Yue Ying en el Modo Conquista

**Zhen Ji:**

- Batallas Legendarias 1 y 2 de Zhen Ji en el Modo Conquista

**Zhou Tai:**

- Batallas Legendarias 1 y 2 de Zhou Tai en el Modo Conquista

## Invasión a la Tierra



### ■ NUEVOS MODOS DE JUEGO

Para conseguir tres nuevos modos de juego debes ir jugando en los diferentes niveles de dificultad.

**Modo Hollywood:**

En este modo los enemigos son cabezones. Debes completar la misión Campaña en el nivel de dificultad 3.

**Doble-Física:**

Aquí las explosiones son mucho más fuertes que en los demás modos. Termina la Campaña

en el nivel de dificultad Medio.

**Tipos Duros:**

- Ahora os encontrareis con que los enemigos tienen más resistencia. Para conseguirlo terminad el modo Campaña en el nivel de dificultad Difícil.

## Tiger Woods PGA Tour 2012

### ■ CONSEGUIR 50 000 PUNTOS

Para poder ponerte a 50 000 puntos de experiencia debes tener grabada la partida de Tiger Woods PGA Tour 2012.

## WWE All Stars

### ■ CONSEGUIR NUEVAS ARENAS

Para conseguir nuevas arenas en los que lucharás debes

**SummerSlam:**

- Vencer por 10 combates de cualquier modo de juego con una estrella creada

**Classic Smackdown:**

- Completar el modo Path of Champions con una estrella creada

**All-Stars**

Ganar un combate con una estrella creada por vosotros.

### ■ TODOS LOS PERSONAJES

Entre las estrellas y luchadores actuales tenéis unos cuantos "guerreros" ocultos. El requisito indispensable es haberlo siempre



ganando un combate en el modo Hentai, World's End.

**Eddie Guerrero:**

- Ganar con este personaje contra Rey Mysterio.

**Shawn Michaels:**

- Vencer con este personaje contra El Enterrador.

**Jack Swagger:**

- Ganar usando a Swagger contra a Sargento Slaughter.

**Sargento Slaughter:**

- Usarlo para ganar contra Jack Swagger.

**Jimmy Snuka:**

- Lograr la victoria con el contra Kane.

**Kane:**

- Ganar con Kane contra Jimmy Snuka.

**Drew McIntyre:**

- Lo conseguiréis si ganas con contra Ross, Pape.

**The Miz:**

- Aparecerá cuando ganes con el a Mr Perfect.

**Mr. Perfect:**

- Ganar con Perfect contra The Miz.

**Edge:**

- Vencer con el contra Bret Hart y vencerlo.

## TRUCOS DE LOS LECTORES

### Skate 3

#### ■ BUENOS TROFEOS Y CODIGOS

Hola a todos los seres humanos y no tan humanos que pasáis por aquí. Aquí os dejo algunos trucos para esta gran aventura y los trofeos.

#### ■ TROFEO "LLEVALO AL LIMITE"

Simplemente la Skate Park visitada en una sola sesión.

#### ■ TROFEO "GUAU"

Obtener el máximo de la Skate Park de la temporada. Para conseguirlo debes completar la misión "Guau" y conseguir 10 000 puntos. También sirve para el trofeo "Guau de la temporada" de 50 000 puntos.

#### ■ CODIGOS

Para utilizarlos solo debes ir a la opción "Códigos" en el menú principal.

Para las batallas de la temporada, simplemente ir a la opción "Batallas".

Para jugar con skate de la temporada, simplemente ir a la opción "Jugar".

Pedro Hita (email)





# Xbox 360



## Dead Rising 2



### ■ UNIFORMES Y EQUIPACIONES

Para vestir a vuestro personaje con las ropas especiales del juego seguid estas instrucciones.

#### Chaqueta de Campeón:

- Ganad un episodio TRO Online.

#### Ropa de convicto:

- Matad a 10 ps copatas.

#### Traje de hombre de negocios:

- Probad toda la ropa del juego.

#### Casco TIR:

- Conseguí 1.000.000 de dólares en TIR Online.

#### Uniforme TIR:

- Ganad 5.000.000 de dólares en TIR Online.

#### Máscara de Hockey

- Usad todas las armas cuerpo a cuerpo con los zombies.

#### Ropa rota:

- Matad a 1.000 zombies cuerpo a cuerpo.

#### Traje del centro

### comercial Willamette:

- Rescatad a cincuenta supervivientes.

#### Ropa de camarera, camisa de bolera, chaqueta de caza y Trajes:

- Empezad una partida importando un archivo de DLC Case 01.

### ■ COMPLEMENTOS DE GHOSTS N GOBLINS

Si conseguís las cuatro partes de la armadura del caballero de Ghosts n Goblins y os las colocáis, el daño que os hagan los enemigos será a mitad. Pero ojo, porque si vuestra salud se queda al 50% o menos, el daño que os hagan será el mismo que si fuerais totalmente desnudos. Aquí están las zonas donde podéis encontrar las piezas y la barba de Arthur.

#### Barba:

- Está en la parte trasera de la peluquera de "Wave Of Style" en Rya's Fashion Plaza.

#### Armadura:

- Completad el juego desbloqueando el final S.

#### Botas:

- Gastad 2 millones de dólares en la casa de

empeños "Moe's Migrations" en Platinum Strip.

#### Casco:

- Rescatad a Jack en "Meet the Family" y luego ganad el poker en la mesa en "Ante up".

## Dead Space 2



### ■ NODOS Y DINERO INFINITOS

En el capítulo 15, en la habitación del final, encontrareis una mesa de trabajo y un punto de guardado. Volviendo hacia atrás en el pasado, veréis que además hay una habitación que debéis abrir usando un Nudo y que contiene dos Nodos, un semiconductor Ruby y una serie de objetos al azar. Recogedlo todo y volved al punto de guardado. Salvad la partida y volved a cargarla. Cuando haya cargado, regresad a la habitación cerrada que necesitabais un Nudo para ser abierta y los objetos estarán a de nuevo! Repetid el proceso las veces que queráis para llenar vuestro inventario de Nodos, semiconductores y dinero. Del mismo modo, encontrareis un proceso similar a ese en habitaciones de los Capítulos 15 y 14.

### ■ TRAJES EXTRA DESBLOQUEABLES

Completad el juego

en cualquier nivel de dificultad para desbloquear varios trajes, pero no unos trajes cualquiera, no unos trajes que se pondría el mismo como George Cooney Hacedlo, y al iniciar una nueva partida el traje de antidisturbios estará disponible en la tienda, el de ingeniero esquemático cerca de la primera tienda, el de las coles como lo encontraréis en el capítulo 6, el élite de seguridad en el capítulo 9, y el élite avanzado en el capítulo 11.

### ■ TRAJE ANTIDISTURBIOS

Para conseguirlo rápidamente os tenemos que iniciar una sesión con vuestra cuenta de EA a través del juego Dead Space iOS (iPhone o Pad). Al hacerlo, desbloqueareis el traje antidisturbios. Este traje aumenta en un 10% el daño que hacéis de rayo de contacto, otorga 25 ranuras de inventario y sube la armadura un 25%.

### ■ CONSEGUIR LA PARTIDA

Completad el juego para desbloquear la



Partida. Al comenzar una nueva partida lo haremos manteniendo todas las armas, objetos e inventario que hayais adquirido en la partida anterior. En esta segunda partida os aconsejamos empezar en el nivel Normal, porque así



## The Dishwasher: Vampire Smile

### ■ FOTOS DE JUGADOR

Para que decoreis vuestro avatar:

#### Vampire Smile:

- Completad el primer nivel del modo historia.

#### Paka:

- Completad el modo historia en el nivel de dificultad Samurai con Yuki o con The Dishwasher.

Javier Lopez (email)

conseguir el código  
fichas, entre ellas jugar  
a la mafia y jugar  
debaules, consiguiendo de  
estabilización para poder  
bajar la dificultad.



## ■ DIFICULTAD IMPOSIBLE

Completad el juego en cualquier nivel de dificultad para desbloquear el nivel de dificultad imposible. Este nivel de dificultad solo comienza cuando desde la última partida guardada y además solamente se puede jugar tres veces durante toda la aventura. Tampoco se puede jugar usando la Partida. Aunque claro si tenéis memoria lo chungo que es, casi mejor.

## Lego Piratas del Caribe

### ■ TODOS LOS PERSONAJES

Poned la partida en pausa y al menú de Extras. Luego seleccionad "Introducir Código" y al menú de "Códigos de juego" que desbloquea la continuación. Estos trucos van también para PS3.

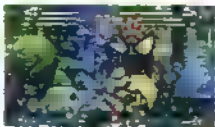
- vdjwspw:  
- Jack Sparrow  
dlrr45:  
- Angelica Ildisfrazada,  
ew8161:  
- Ammand el Corsario  
vg132c:  
- Caniba, enfurecido  
d3dw0d:  
- Barba negra  
zm37gt:  
- Clanker  
644thf:  
- Clubba

- 4djlkr:  
- Davy Jones.  
ld9454:  
- Gobernador Weatherby  
Swann  
y611wb:  
- Canonero  
64bnhg:  
- Caniba hambriento  
bwo656:  
- Jacoby  
13glw5:  
- Jimmy Legs  
rked43:  
- Rey Jorge  
rt093g:  
- Koehler



- gdetde:  
- Maestra Ching.  
wev040:  
- Philp  
rx58hu:  
- Pirata  
p861jo:  
- El Español.  
kd1fkd:  
- Tia

## Marvel vs. Capcom 3



- DESBLOQUEAR PERSONAJES  
Para conseguir estos personajes tenéis que lograr los puntos que os damos a continuación online o bien terminando el modo para un jugador.  
Akuma:  
- 2000  
Sentinel:  
- 4000  
Hsien-Ko:  
- 8000  
Taskmaster:  
- 8000

## TRUCOS DE LOS LECTORES

### ■ DESBLOQUEAR CAJA FUERTE

En la misión 3 de Mafia II tan solo hay que bajar al...  
...en la misión 3 de Mafia II tan solo hay que bajar al...  
...donde encontras la revista Playboy hay un panel...  
...[en PS3] la alarma se desactiva y cuando conseguimos los tickets de la gasolina podremos...  
...ambas edificaciones.  
PD: Para hacerlo hay que eliminar a los guardas de seguridad.  
Juan Carlos Esteve (email)

## Portal 2

### ■ RECOMPENSAS DE AVATAR

Si queréis ganar a vuestro Avatar de Xbox...  
Definición que...

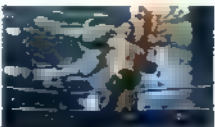


- otro motivo de Portal 2 nos busquemos más. A continuación os ofrecemos a su vez a vuestros deseos.  
**Cubo compañero:**  
- Para que sea vuestro tenéis que superar el modo campaña para un jugador.  
**Camisa Love:**  
- Debeis abrazar a tres amigos en el modo Cooperativo.  
**Sombrero Portal 2**  
- Sobrevivir a la anulación manual.  
**Camiseta Portal 2:**  
- Completad el juego en el modo Cooperativo.  
**Camiseta Torreta:**  
- El reto es completar la cámara de pruebas número 10 en menos de 70 segundos.

## WWE All Stars

### ■ TODOS LOS CODIGOS POSIBLES

- Los siguientes códigos en el menú principal para desbloquear los extras de este divertido juego. Tanto estos trucos como los de la sección de PlayStation 3 son válidos para las dos consolas.  
**Trajes alternativos de Steve Austin y Punk**  
- ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓  
↑, ↓  
**Trajes alternativos de Jake Roberts y Randy Orton**  
- ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓  
↑, ↓  
**Trajes alternativos de John Morrison y Randy Savage**  
- ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓  
↑, ↓  
**Desbloquear todos los personajes vestimentarios**  
- →, Y, ↓, →, Y, X, →, X, Y, ↓, →, X, →, ↑, X, →

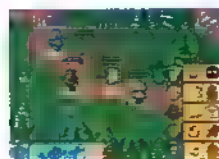




# Nintendo DS



## Lego Ninjago



### ■ DESBLOQUEAR PAPA NOEL

Cambia la fecha del reloj de tu Nintendo DS y pónela el día 25 de Diciembre. Automáticamente se desbloqueará un personaje: 'Papa Noel'.

## Nintendogs + Cats

### ■ CONSEGUIR TODAS LAS RAZAS

Procura conseguir la gama de entrenamientos y conseguir los puntos necesarios para desbloquear todas las razas de perros:

- Carlino:** - 600 puntos
- Gran Danés:** - 600 puntos
- Yorkshire:** - 600 puntos
- Cavalier King Charles:** - 2.000 puntos
- Husky:** - 2.000 puntos
- Maltes:** - 2.000 puntos
- Basset Hound:** - 3.600 puntos
- Beagle:** - 3.600 puntos
- Cocker Spaniel:** - 3.600 puntos
- Chihuahua:** - 5.800 puntos
- Dachshund:** - 5.800 puntos
- Shetland:** - 5.800 puntos
- Dalmata:** - 7.400 puntos

## Shepherd Alemán:

- 7.400 puntos
- Mini Pinscher:** - 7.400 puntos

## Pokémon Edición Blanca/Negra

### ■ LOS POKÉMON LEGENDARIOS

Son los mejores Pokémon que podrás encontrar:

- Cobalion:**
  - Se encuentra en el centro de la Cueva Mistratón
- Kyurem:**
  - Le encontrarás en Giant Chasm
- Landorus:**
  - Buscadle en Abundant Shrine
- Reshiram y Zekrom:**
  - Buscadles en Castillo de Ní (Dragonspira Tower Victim)
  - Está en Liberty Island.



## Terrakion:

- En Victory Road
- Virizion:**
  - Está en el Bosque Yaguruma

## Rayman 3D

### ■ LIMPIAR LA PANTALLA

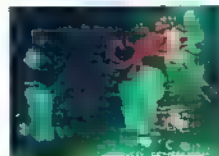
Si quieres pasarla un trapito a la pantalla de Pausa, pulsa X + Y cuando el juego este pausado.

■ **EXTRAS Y VENTAJAS**  
Si os queréis aquí tenéis todos los extras que se pueden

conseguir en el juego.

### Nivel Bonus:

- Pulsad A, B, X, Y, X, Y, antes de que aparezca el mensaje: 'Access Denied'.
- Mini-juego Globox Disc:**
  - En la pantalla de título del juego, pulsad Start mientras manteneis L + R y pulsad B, B, B, B.
- Texturas de Calidoscopio:**
  - En la pantalla de título del juego introduce: A, B, ↓, A, Y, X, X.



### Icono de Rayman VMU:

- Otra vez en la pantalla de título, meted esta combinación de botones: X, Y, ↓, Y, X, ↓, ↵.
- Area secreta:**
  - Aprieta A, B, X, Y, X, Y en frente de la puerta de la cámara de Gran en la Tumba de los Ancestros, para acceder a ella.

## Ridge Racer 3D

### ■ TENER TODOS LOS COCHES

Si creías que solo los coches online tenían todos los coches del mundo, estaba equivocados.

### Age Solo Petit500

[Categoría Especial de Máquinas 1]:

- Completad el evento 44 de Gran Prix.
- Categoría de máquinas 1:**
  - Terminad el evento 26 de Gran Prix.
- Categoría de máquinas 2:**
  - Completad el evento 18

de Grand Prix.

### Categoría de máquinas 3:

- Terminad el evento 08 de Grand Prix.
- Kamala ANGL Concept** [Categoría Especial de Máquinas 1]:

Ahora le toca al evento 42 de Grand Prix.

**Lucky & Wild Madbull** [Categoría Especial de Máquinas 1]:

- A por el evento 45
- Namco New Rally-X** [Categoría Especial de Máquinas 1]:
- Evento 47 de Grand Prix.



### Namco Pacman

[Categoría Especial de Máquinas 1]:

- Finalizad el evento 46 de Grand Prix.
- Soldat Crinale** [Categoría Especial de Máquinas 1]:
- El 43 de Grand Prix.
- Grand Prix Avanzado:**
  - Es el turno del evento 18.

### Grand Prix Experto:

- Evento 36 de Grand Prix Avanzado.
- Circuitos Mirrored & Mirrored Reverse:**
  - Completad el evento 48 de Grand Prix Experto.

## Steel Diver

### ■ DESBLOQUEAR CAPITULOS 6 Y 7

Para desbloquear el capítulo 6, completad los capítulos 1 a 5 con los tres submarinos. Luego superad el capítulo 6 con los tres submarinos para desbloquear el capítulo 7.

## PSP

### Dissidia 012



#### PERSONAJES OCULTOS

Haced lo que os decimos para poder jugar con los personajes ocultos.

##### Desperado Chaos:

- Completad el Escenario principal 000

##### Gilgamesh:

- Completad Report 08 (6) con Bartz

##### Prishe:

- Completad Report 08 (2) con Shantotto

### Patapon 3

#### TIENDAS DESBLOQUEABLES

Para poder acceder a estas tiendas, seguid los consejos de nuestros expertos.

##### Meden Mart

- Completad la cueva del valor

##### Hoshinup Shop:

- Conseguir un objetivo de equipo

### Persona 3

#### CONSEGUIR MODO NEW GAME+

Si conseguís terminar el juego desbloqueáis el modo New Game+. En esta modalidad mantendréis el nivel que teníais al terminar la partida así como el equipo (excepto los objetos consumibles) y el tiempo de juego. Además, se desbloquean los elementos Resplandores de

maximizad para los nuevos sociales y tendréis acceso al Bóquer Menad y a un jefe normal.

#### LA PUERTA DEL CIELO

Subid hasta a la planta nº 252 del Tartaro y derrotad a la Muerte. La Puerta del Cielo se abrirá automáticamente en 11.

#### LA PUERTA DE PANDORA

Completad el encargo de Margaret y la estancia vacía se abrirá automáticamente en 11.

#### EL ÚLTIMO Oponente

Para salir de la estancia vacía para poder enfrentarnos al último oponente.



#### INTRODUCCION DE PERSONA 3

Cuando os maten en mitad de un combate con los The Prime Orbs. Luego podréis ver la introducción original de la historia.

### The 3rd Birthday

#### TRAJES DESBLOQUEABLES

Haced lo que os indicamos en cada caso para desbloquear el traje Vestido con delantal:

- Completad el juego en el modo Fácil

##### Traje de negocios:

- Tenéis que completar el juego en cualquier nivel de dificultad. Luego



encontraréis el traje en el estuario que está a la izquierda dentro del edificio de CTI

##### Vestido oriental:

- Completad el juego en el modo Normal

##### Armadura de caballero:

- Completad el juego en el modo Deadly

##### Lightning Custom

##### (ropa vieja):

- Completad el juego nueve veces en cualquier nivel de dificultad

Además, necesitáis tener como mínimo siete sellos de miembro del sitio

oficial de Square-Enix

#### Traje 00:

- Completad el juego en cualquier nivel de dificultad y conseguid al menos siete sellos al menos como miembro del sitio oficial de Square-Enix

#### Traje de soldado Santa Claus:

- Completad el juego en cualquier nivel de dificultad y luego buscadlo en la planta baja de la base de Maeda, bajando las escaleras en la zona izquierda

#### Traje de baño:

- Completad el juego en modo Difícil

#### Traje conejito de titanio:

- Vuestro último reto completad el juego en el modo Genocidio

### Final Fantasy IV: The Complete Collection

#### ACCEDER A LUNAR RUINS

Debéis terminar el juego para conseguir el acceso a ellas. En su intención os tocará vencer al jefe final con todos los personajes para poder desbloquear una misión para cada uno de ellos.

#### THE CAVE OF TRIALS

Cuando tengáis acceso a Party Switching y regreséis a Mysidia, veréis que hay un nuevo desafío en Ordeals. Hacedlo y después de un video podréis entrar en The Cave of Trials, que es una cueva de ocho pisos con armas y armaduras para todos los personajes

#### 1991 DEV TEAM OFFICE

La habitación de los desarrolladores ahora se llama 1991 Dev Team Office. Para poder acceder a ella tenéis que llegar hasta la zona del Underworld y luego entrar en la armena derrotando a Golbez. Bajad hasta la sala de armas y dirigíos a un pilar que hay entre los dos mostradores, luego id a la derecha y localizad una marca en el suelo. Continúad por la derecha y bajad las escaleras para llegar a la 1991 Dev Team Office, donde os esperan los desarrolladores del juego para daros un poco de conversación sobre su vida.





Aquí os ofrecemos los golpes finales de todos los luchadores y los secretos de la Krypta. Así nada os detendrá en el combate.

→ **NOTA:** La guía está realizada con Xbox 360. Por tanto, la equivalencia de botones para jugar en PS3 será la siguiente:  
X: ■ Y: ▲ A: X B: ● RT: R2 LT: L2

## → MOVIMIENTOS BÁSICOS

→ X2: Paso rápido adelante.

→ X2: Paso rápido atrás.

X1: Puñetazo Frontal.

Y: Puñetazo Posterior.

A: Patada Frontal.

B: Patada Posterior.

RT: Bloquear.

↓ + Y: Gancho.

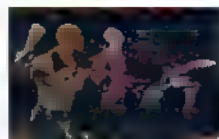
↔ + B: Derrape.

↔ + A: Elevación.

RB ó X+A: Lanzamiento.

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

### Baraka



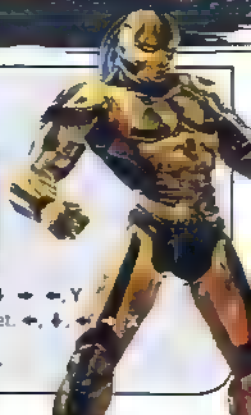
FATALITY 1. Up in the Middle ↔ ↔ ↓ → X

FATALITY 2. Take a Spin ↔, ↔, ↓, ↓, A

BABALITY. ↔, ↔, ↔ B

STAGE FATALITY ↓, ↓, ↓, ↓, A

### Cyrax



FATALITY 1. Buzz Kill ↔ ↓ ↔ ↔, Y

FATALITY 2. Nothing but Net. ↔, ↓, ↔

BABALITY. ↓ ↔, ↔, Y

STAGE FATALITY. ↓, ↓ RT

### Ermac



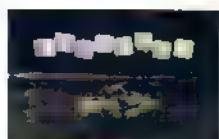
FATALITY 1. Mind Over Splatter: ↓, ↓, ↓, ↓, RT

FATALITY 2. Pest Control. ↔, ↔, ↔, ↓, B

BABALITY ↓ ↓, ↔, ↓, Y.

STAGE FATALITY. ↓, ↓, ↓, ↓, A

### Jade



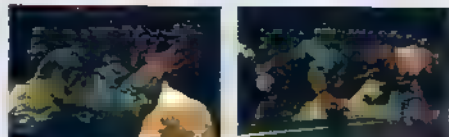
FATALITY 1. Head-A-Rang ↑, ↑, ↓, ↔, X

FATALITY 2. Half Mast ↓, ↔, ↓ B

BABALITY ↓ ↓, ↓, ↓, ↔

STAGE FATALITY ↔ ↔ ↓ RT

## Jax



FATALITY 1. Smash and Grab → → → → → Y.

FATALITY 2. Three Points → → → ↓ A.

BABALITY. ↓ ↓ → A.

STAGE FATALITY. → → → ↓ Y.

## Johnny Cage



FATALITY 1. Head Up → → → ↓ A.

FATALITY 2. And the Winner is.

BABALITY. → → → B.

STAGE FATALITY. ↓ → → RT.



## Kabal



FATALITY 1. Honk Up → → → → → X.

FATALITY 2. It Take Guts. ↓ ↓ → → → RT.

BABALITY. → ↓ → A.

STAGE FATALITY ↓ ↓ B.

## Kano



FATALITY 1. Heartbreak ↓ ↓ → → → X.

FATALITY 2. Eat your Heart Out ↓ ↓ → → → B.

BABALITY. → ↓ ↓ A.

STAGE FATALITY. ↑ ↑ → A.



## Kitana



FATALITY 1. Fan Opener. ↓ ↓ → → → Y.

FATALITY 2. Splitting Headache. → ↓ → → → A.

BABALITY. → ↓ → B.

STAGE FATALITY. → ↓ ↓ A.

## Kung Lao

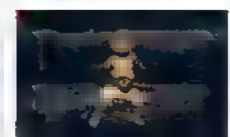


FATALITY 1. Hat Trick → → → → → Y.

FATALITY 2. Razor's Edge ↓ ↓ → → → X.

BABALITY. ↓ → ↓ Y.

STAGE FATALITY ↓ → → A.



## Liu Kang

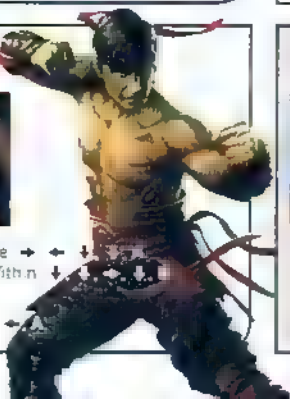


FATALITY 1. Fist of Flame → → ↓

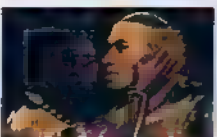
FATALITY 2. The Beast Within ↓

BABALITY. ↓ ↓ ↓ B.

STAGE FATALITY. ↓ → → A.



## Mileena

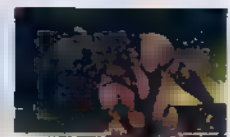


FATALITY 1. Be Mine. → → → → → Y.

FATALITY 2. Rip Off. → → → ↓ A.

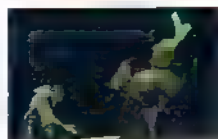
BABALITY. ↓ ↓ → → → Y.

STAGE FATALITY. ↓ ↓ ↓ X.





## Nightwolf



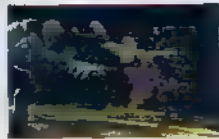
FATALITY 1. Little of the Top. ↓, →, ↓, →, B

FATALITY 2. Ascension. ↓, ↓, →, ←, X

BABALITY. →, →, →, →, X

STAGE FATALITY. ↓, ↓, ↓, RT

## Noob



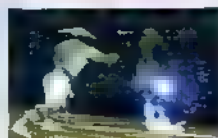
FATALITY 1. Make a Wish. →, →, →, ↓, B

FATALITY 2. As One. ↓, ↓, →, RT

BABALITY. →, ↑, →, X

STAGE FATALITY. →, ↑, →, RT

## Raiden



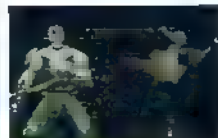
FATALITY 1. Just a Scratch. ↓, →, ↓, →, X

FATALITY 2. Transplant. →, →, →, ↓, B

BABALITY. ↓, →, ↓, B

STAGE FATALITY. ↓, ↓, ↓, Y

## Reptile



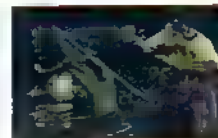
FATALITY 1. Acid Yak. →, →, ↓, ↑, A

FATALITY 2. Weight Loss. ↓, ↓, →, →, X

BABALITY. →, →, ↓, A

STAGE FATALITY. →, ↓, ↓, RT

## Scorpion



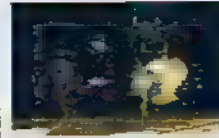
FATALITY 1. Spat Decision. →, ↓, →, Y

FATALITY 2. Toastyl. ↓, ↓, ↑, Y

BABALITY. ↓, →, →, ↓, Y

STAGE FATALITY. →, ↑, ↑, X

## Sektor



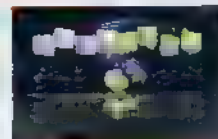
FATALITY 1. Robo-Sek. →, ↑, →, A

FATALITY 2. The Scarecrow. ↓, ↓

BABALITY. →, ↓, ↓, ↓, B

STAGE FATALITY. ↓, →, ↓, RT

## Shang Tsung



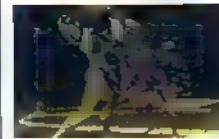
FATALITY 1. Bang Bang! →, ↓, →, A

FATALITY 2. Identity Theft. ↑, ↑, →, ↓, Y

BABALITY. ↓, →, ↓, A

STAGE FATALITY. ↑, ↑, →, X

## Sheeva



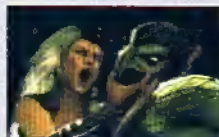
FATALITY 1. Stripped Down. →, ↓, ↓, →, X

FATALITY 2. Led a Hand. →, →, →, →, B

BABALITY. ↓, ↓, ↓, →, B

STAGE FATALITY. ↓, ↓, ↓, ↓, X

## Sindel



**FATALITY 1.** Mouthful: ↵, ↵, ↵, Y.

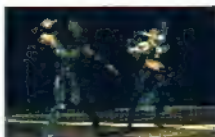
**FATALITY 2.** Migraine: ↵, ↵, ↵, ↵, X.

**BABALITY.** ↵, ↵, ↵, ↵.

**STAGE FATALITY.** ↵, ↵, ↵, X.



## Smoke

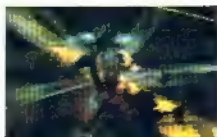


**FATALITY 1.** Smoked Out: ↵, ↵, ↵, ↵, X.

**FATALITY 2.** Tremor: ↵, ↵, ↵, ↵, Y.

**BABALITY.** ↵, ↵, ↵, ↵, ↵.

**STAGE FATALITY.** ↵, ↵, ↵, X.



## Sonya Blade

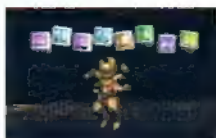


**FATALITY 1.** Scissor Split: ↵, ↵, ↵, ↵, X.

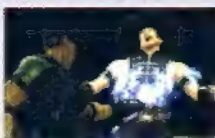
**FATALITY 2.** Ku, Throat: ↵, ↵, ↵, ↵, B.

**BABALITY.** ↵, ↵, ↵, A.

**STAGE FATALITY.** ↵, ↵, ↵, Y.



## Stryker

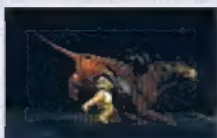


**FATALITY 1.** Time Served: ↵, ↵, ↵, A.

**FATALITY 2.** Have a Blast: ↵, ↵, ↵, ↵, RT.

**BABALITY.** ↵, ↵, ↵, ↵, Y.

**STAGE FATALITY.** ↵, ↵, ↵, B.



## Sub-Zero

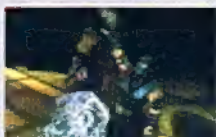


**FATALITY 1.** Have a Ice Day: ↵, ↵, ↵, ↵, B.

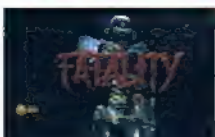
**FATALITY 2.** Spinal Mash: ↵, ↵, ↵, ↵, Y.

**BABALITY.** ↵, ↵, ↵, B.

**STAGE FATALITY.** ↵, ↵, ↵, Y.



## Cyber Sub-Zero



**FATALITY 1.** Kold Fusion: ↵, ↵, ↵, ↵, Y.

**FATALITY 2.** Brain Freeze: ↵, ↵, ↵, ↵, X.

**BABALITY.** ↵, ↵, ↵, RT.

**STAGE FATALITY.** ↵, ↵, ↵, RT.



## Kratos (exclusivo PS3)



**FATALITY 1.** Blade of Olympus: ↵, ↵, ↵, ↵, Y.

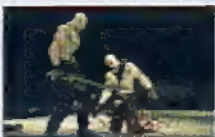
**FATALITY 2.** Medusas Gaze: ↵, ↵, ↵, ↵, X.

**BABALITY.** ↵, ↵, ↵, Y.

**STAGE FATALITY.** ↵, ↵, ↵, A.



## Quan Chi

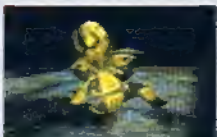


**FATALITY 1.** Beat Down: ↵, ↵, ↵, ↵, X.

**FATALITY 2.** On Your Knees: ↵, ↵, ↵, ↵, B.

**BABALITY.** ↵, ↵, ↵, Y.

**STAGE FATALITY.** ↵, ↵, ↵, Y.





## OBJETOS DE LA KRIPTA

La Krypta es otra de las características clásicas de esta saga. En ella podéis ganar todas las Koins que consigáis en los combates. ¡Gastadlas con kabeza (si es que no os la han arrancado)!

### Tierras Marchitas

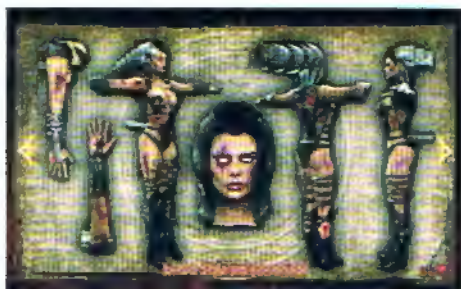
CASILLAS  
(monedas)

Premio

DL-5 (1140)	Jade segundo Fatality.
DL-7 (1160)	Reptile Traje alternativo.
DL-9 (1020)	Wasteland Música alternativa.
DL-10 (1200)	Desactivación de defensa.
DL-12 (800)	Desactivación de saltos.
DL-15 (1200)	Johnny Cage Traje alternativo.
DL-17 (1020)	Sin sangre.
DL-21 (920)	Ermac segundo Fatality.
DL-25 (1020)	Kombate oscuro.
DL-26 (1100)	Armory Música alternativa.
DL-28 (1200)	Traje alternativo de Sheeva.
DL-32 (1060)	Hiper lucha.
DL-37 (1040)	Segundo Fatality de Kabal.
DL-40 (1080)	Traje alternativo de Baraka.
DL-43 (1100)	Recuperación de salud.
DL-47 (1100)	Traje alternativo de Sektor.
DL-48 (980)	Courtyard (Noche) Música alternativa.
DL-50 (1020)	Desactivación de combos.
DL-58 (1080)	Rooftop (Dusk) Música alternativa.
DL-61 (900)	Desert Música alternativa.
DL-63 (1500)	Traje alternativo de Quan Chi.
DL-69 (1200)	Traje alternativo de Kitana.
DL-71 (740)	Desert Música alternativa.
DL-73 (1160)	Desactivar los objetos del escenario.
DL-79 (1300)	Segundo Fatality de Johnny Cage.
DL-83 (1080)	Desactivar las barras de poder.
DL-85 (740)	Soul Chamber Música alternativa.
DL-88 (1200)	Traje alternativo de Kabal.
DL-92 (1040)	Segundo Fatality de Jax.
DL-94 (640)	Shao Khan's Throne Room Música alternativa.
DL-96 (740)	Psycho combate.
DL-98 (980)	Hell Música alternativa.

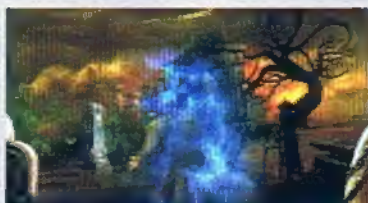


DL-101 (920)	Traje alternativo de Shang Tsung.
DL-105 (1100)	Méridor súper sin límite.
DL-110 (1060)	Traje alternativo de Nightwolf.
DL-113 (1280)	Kombate de ensueño.
DL-114 (740)	Evil Monastery Música alternativa.
DL-116 (1240)	Kombate explosivo.
DL-119 (1500)	Traje alternativo de Scorpion.
DL-120 (1020)	Segundo Fatality de Cyrax.



## Hondonada de la Infestación

- HI-4 (920) Segundo Fatality de Baraka.
- HI-6 (940) Street Música alternativa.
- HI-8 (980) Traje alternativo de Liu Kang.
- HI-12 (1080) Segundo Fatality de Shang Tsung.
- HI-15 (1140) Desactivación de movimientos mejorados.
- HI-18 (1100) Segundo Fatality de Kano.
- HI-22 (800) Traje alternativo de Sonya Blade.
- HI-24 (1050) Desactivación de X-Ray.
- HI-26 (1020) Bell Tower Música alternativa.
- HI-28 (1180) Segundo Fatality de Liu Kang.
- HI-33 (1140) Traje alternativo de Mileena.
- HI-35 (940) Courtyard (Día) Música alternativa.
- HI-37 (1200) Recuperación rápida de gancho.
- HI-38 (940) Goro's Lair Música alternativa.
- HI-39 (1340) Segundo Fatality de Quan Chi.



## Pradera de la Desesperación

- MD-2 (1260) Segundo Fatality de Nightwolf.
- MD-4 (880) Flesh Pits Música alternativa.
- MD-6 (1200) Traje alternativo de Cyrax.
- MD-9 (1260) Kombate sin brazos.
- MD-11 (1280) Segundo Fatality de Sektor.
- MD-14 (940) Traje alternativo de Raiden.
- MD-17 (900) Desactivar los "Breakers".
- MD-21 (1300) Segundo Fatality de Sheeva.
- MD-25 (1200) Traje alternativo de Kano.
- MD-28 (1010) Desactivación de lanzamientos.
- MD-31 (960) Segundo Fatality de Kung Lao.
- MD-33 (1000) Subway Música alternativa.
- MD-36 (1200) Traje alternativo de Jax.
- MD-39 (1200) Kombate invisible.
- MD-42 (1280) Segundo Fatality de Reptile.
- MD-45 (1280) Kombate vampiro.

- MD-47 (1200) Doble carrera.
- MD-51 (1140) Segundo Fatality de Sub-Zero.
- MD-52 (920) Pit (Noche) Música alternativa.
- MD-54 (1000) Traje alternativo de Sub-Zero.



## Pantano Sangriento

- BM-2 (920) Segundo Fatality de Mileena.
- BM-5 (1040) Traje alternativo de Noob.
- BM-8 (1100) Segundo Fatality de Noob.
- BM-11 (1100) Kombate arcoiris.
- BM-14 (1220) Segundo Fatality de Raiden.
- BM-16 (940) Shang Tsung's Throne Room Música alternativa.
- BM-19 (1200) Traje alternativo de Sindel.
- BM-20 (1020) Dead Pool Música alternativa.
- BM-23 (980) Segundo Fatality de Kitana.
- BM-26 (900) Segundo Fatality de Smoke.
- BM-30 (990) Sin barra de poder.
- BM-35 (1300) Segundo Fatality de Sonya Blade.
- BM-38 (1200) Traje alternativo de Kung Lao.
- BM-41 (1140) Kombate silencioso.
- BM-42 (860) Living Forest Música alternativa.
- BM-44 (1300) Segundo Fatality de Sindel.


- BM-47 (1200) Desactivar Movimientos Especiales.
- BM-50 (1000) Traje alternativo de Jade.
- BM-54 (990) Súper recuperación.
- BM-57 (900) Segundo Fatality de Stryker.
- BM-60 (1190) Lanzamiento obligatorio.
- BM-62 (820) Shang Tsung's Garden (Noche) Música alternativa.
- BM-63 (1450) Segundo Fatality de Cyber Sub-Zero.
- BM-64 (1010) Modo torneo.
- BM-68 (1200) Traje alternativo de Ermac.
- BM-72 (920) Segundo Fatality de Scorpion.
- BM-80 (840) Koliseum Música alternativa.
- BM-82 (960) Traje alternativo de Smoke.







Este suplemento se vende conjunta e inseparablemente con Hobby Consolas 237.  
Prohibida su venta como producto independiente.

 axel springer 